•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

EDICION ESPAÑOLA

Concurso Desperados: participa y consigue uno de los 15 juegos que regalamos

COMPUTER GAMING WORLD

www.gamespot-es.com

Nº 66 • Mayo• 2001
695 ptas. / 4,16 euros

Reviews

- The Sims: House Party
- UEFA Challenge
- Fallout Tactics
- Tribes 2
- Serious Sam
- Star Wars: Battle for Naboo

Reportaje

Los juegos que te permitirán vivir tu propia odisea espacial:

- Earth and Beyond
- Independence War 2: The Edge of Chaos
- Star Trek: Bridge Commander
- Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars
- Star Trek: Galaxies
- Freelancer
- Battlecruiser Millenium

Civilization III

Llega el turno de Sid Meier

américa iberica

8 424094 401017 00066

CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

AVENTURA GRAFICA 3D

INSPIRADO EN LA OBRA DE H. P. Lovecraft

NECRONOMICON

El alba de las tinieblas

¿te atreves a abrir el libro de los muertos?

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

20 PERSONAJES MODELADOS EN 3D. MÁS DE 40 DECORADOS DISTINTOS.

FRIENDWARE
www.friendware.es

Distribuye:
Friendware
Francisco Remiro, 2, edificio A
28028 Madrid
Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 16 AÑOS
aDeSe +16
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

wanadoo
France Telecom Group

© 2000 Multimédia Publications/Cybèle productions. Wanadoo édition. Una producción Galiléa- Se prohíbe la reproducción total o parcial mediante cualquier método. Ningún dato de este CD-Rom puede emplearse bajo ninguna circunstancia con fines comerciales ni promocionales sin la autorización expresa de Wanadoo édition.

COMPUTER GAMING WORLD

Director: Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe: José María Martín
Redactores y colaboradores:
Alfonso Catena, Jose Villalba, Alfredo Biurrun,
Jose Luis Coto, David de la Escalera
Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Directora Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristobal
Producción: Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad
VIA Publicidad
Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefe Publicidad Cataluña: Jose Luis Ceferino
Coordinadora: Pilar Torregrosa
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Teléfono Cataluña: 93 467 77 22

Edita
américa ibérica
www.eai.es
Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución
DISPAÑA
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
OJD
ARI Asociación de Revistas de Información

Computer Gaming World no es una publicación de IDG

La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."

Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.

editorial

Punto... y seguido

Por comprometido que fuera el tema a abordar en estas líneas, nunca me ha costado tanto escribirlas –o al menos encontrar una forma de comenzarlas– como esta vez. Y es que simple y llanamente –lo mejor en estas ocasiones, supongo, es ir al grano–, estas son unas líneas de despedida. Tras más de cinco años al frente de CGW, emprendo una nueva trayectoria profesional que, por fortuna, me va a mantener plenamente en contacto con este sector al que tanto le debo y al que tanto aprecio, y espero que también con todos vosotros.

Como muchos ya sabréis, desde finales del 99 he venido compaginando mi labor de dirigir CGW con la de hacer lo propio con GameSpot España. Y si bien ha sido éste un periodo ciertamente estimulante que me ha permitido contemplar el mundo de los videojuegos desde una doble perspectiva, lo cierto es que el crecimiento exponencial de GameSpot en apenas algo más de una año, demanda ya una dedicación plena. Esa es precisamente la labor que me dispongo a acometer a partir de este momento.

Considero además que mi etapa en CGW, sumamente fructífera en lo personal y en lo profesional, está cerrada, y que es momento ya de que otras personas aporten savia nueva y un enfoque diferente a un medio que ya es claro referente dentro de los juegos de ordenador en nuestro país. Por fortuna mi relevo ofrece plenas garantías, pues será José María Martín, quien ha sido mi mano derecha desde el comienzo de la andadura de CGW, la persona que se haga cargo a partir de ahora de las labores de dirección de la revista.

Evidentemente –es de bien nacido el ser agradecido– no puedo dejar de reconocer que sin la colaboración de todos los profesionales del sector, especialmente las distribuidoras y las desarrolladoras de software españolas, haber sacado al mercado las 66 ediciones de CGW que dejo a mis espaldas hubiese sido sencillamente imposible. Más evidente es que sin el respaldo y plena dedicación del equipo de personas que han compuesto durante estos años la plantilla de CGW ni una sola página de la revista se hubiera llegado a confeccionar. Mi profundo agradecimiento a todos ellos.

Me dejo para el final unas líneas para quienes sois a la postre los más importantes en este trabajo/hobby/vicio que es elaborar revistas de videojuegos: los lectores. Vuestra fidelidad, vuestro respaldo, vuestras ideas, vuestras críticas, en definitiva, vuestra mera presencia, ha sido el motor que ha estado moviendo desde el principio la maquinaria de CGW, y os emplazo a que lo sigáis haciendo, pues comienza una nueva etapa de la revista que os auguro ya que os va ofrecer atractivas novedades.

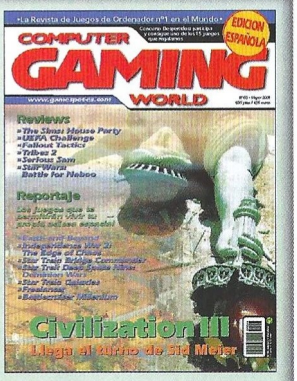
También, claro está, os invito con toda mi ilusión a que me acompañéis en mi nueva aventura profesional en la Red: allí os estarán esperando las páginas de GameSpot, que intentaremos convertir en el complemento perfecto a CGW, de tal forma que entre ambos medios consigáis recabar toda la información necesaria para estar al día no sólo ya dentro del mundo de los juegos de ordenador, sino también de los de consola.

Adiós a todos, o mejor dicho, hasta pronto...

Jose Emilio Barbero
Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: cgw@zdnet-es.com

sumario

NÚMERO 66 • MAYO • 2001



En portada:

Sid Meier, uno de los pesos pesados de esta industria, vuelva a la carga con la tercera entrega del juego que le consagró. Aun queda bastante para que todos podamos disfrutar de Civilization III, pero mientras os ofrecemos ya un interesante reportaje en el que desvelamos muchos de los secretos que guarda en su interior.

Tribes 2

Serious Sam

Burnfighter Typhoon

REPORTAJES

Civilization III 26

Reconstrucción de un imperio. ¿A quién no le hubiera gustado cambiar el pasado? ¿Cuántos momentos de la historia retocarías para crear un mundo a tu imagen y semejanza? Difícil respuesta a estas preguntas, sobre todo cuando aún no está en la calle la tercera entrega de la saga creada por Sid Meier.

2001: Odisea en el Espacio 32

Ni más ni menos que 8 son los juegos de temática espacial de próxima aparición que desfilan por este reportaje, buena parte de ellos centrados al máximo en sacar todo el jugo al juego online. Las sagas Star Wars y Star Trek cuentan con varios representantes entre ellos.

AVENTURA/ROL

The Ward 50

Algo más viejo que el Cosmos... nos acecha. Todo parecía transcurrir con normalidad mientras se desarrollaba la misión Apolo XIX. En la Luna, tan sólo unos pequeños movimientos sísmicos captaban la atención de los astronautas. Pero lo que comenzó como un tranquilo paseo espacial, acabaría de forma muy distinta...

Globetrotter 52

El mundo es un pañuelo. Si te gusta viajar, pero te marean los aviones, este es el juego de tu vida. Con el plano de cada ciudad a tus pies, las misiones consistirán en recorrer las calles de las ciudades en busca de conocidos monumentos para fotografiar, pero no sólo de pan vive el hombre. El juego da para mucho más.

ESTRATEGIA

Fallout Tactics 54

Guerrilla urbana. Añadiendo un elemento táctico a la amalgama de ingredientes que hicieron de su predecesor una joya de colección, la innovació se impone en esta segunda parte que quizá supere a la primera, dadas las calidades que ofrece, una vez pasado el factor sorpresa...

El Destino del Dragón: Los Tres Reinos 56

Cuentos chinos. La acción se sitúa en el período de los Tres Reinos. Una época de lucha sin tregua, de avances en todos los campos, que el pueblo actual mitifica y engrandece. ¿Un juego de estrategia más? Averígualo en el interior de la revista...

Los Sims: House Party 58

Marcha en el barrio. No nos abandonarán jamás desde que se asentasen entre nosotros. Los fantásticos personajes cuyas vidas burlamos a nuestro antojo privándoles de su libertad, vienen a la carga de nuevo. Es la segunda expansión, y no parece que esto vaya a remitir a medio plazo...

Original War 60

Capital humano. Esta vez, más que una imitación, se trata de un producto con calidad suficiente como para estar entre los grandes. ¡Recién traído desde Checoslovaquia! Mezclando estrategia y rol, se ha creado un juego diferente.

TV Star 62

La televisión no es nutritiva. Con un pobre aspecto gráfico y sin previsiones de ir hacia mejor, os dejamos contemplando las pocas excelencias de un mediocre juego de estrategia basado en el mundo de la pequeña pantalla.

COMPUTER GAMING WORLD

LA REVISTA DE JUEGOS DE ORDENADOR Nº 1 EN EL MUNDO / EDICION ESPAÑOLA

Normandía: 6 de junio de 1944 64

La fortaleza europea. Era el día D. Miles de hombres habían puesto todas sus esperanzas en el más famoso desembarco del que jamás se tuvo noticia en la Historia. El problema es que ahora se trata de ti y de salvar como sea tu pellejo...

ACCION

Tribes 2 66

Sucesor de si mismo. A pesar de los fallos técnicos que tiene el juego, merece la pena disfrutarlo. Los escenarios son enormes, hermosos, variados y capaces de admitir a seis jugadores por partida. ¿Alguien da más?

Serious Sam 70

Doom III. Un héroe de dudosa compostura, monstruos a mansalva y acción sin más son los componentes de este arcade en el que no pararás de destrozar bichos vivientes a destajo. Solitario, inmerso en fantásticos ambientes, y con un vestuario de lo más típico, este galán no las tendrá todas consigo.

Star Wars: Battle for Naboo 72

La batalla rebuscada. Decididamente, si el Episodio 1 resultó ya controvertido en su paso por la gran pantalla, los juegos a los que está dando origen no parece que vayan a calmar los ánimos. Y es que este Battle for Naboo no llega ni tan siquiera al aprobado raspado...

OffRoad 74

Diablos sobre ruedas. Los coches más dispares frente a condiciones adversas son los ingredientes más importantes para tener la diversión asegurada. ¿Cómo disfrutar de todo ello?: dándote una vuelta por OffRoad.

Adventure Pinball 76

En busca de la Isla Olvidada. Nunca en todo este tiempo ha habido un pinball tan singular. Nunca las tres dimensiones se vieron tan afectadas como en Adventure. Lleno de sorpresas y con raros seguimientos de la cámara, este juego enloquecerá a los fanáticos de las bolas.

eRacer 78

El sabor del arcade. Lejos del mundo de la simulación, y para regocijo de unos y fastidio de otros, este juego de acción, que sólo pretende discutir sobre el trazado de las curvas, deja una gran libertad frente a otros competidores.

Rugrats en Paris: The Movie 80

Travesuras a medida. Todo comienza cuando algunos de los pequeños personajes aparecen en el parque de atracciones. Ni te imaginas la que pueden montar entre tanto cachivache.

DEPORTES

UEFA Challenge 82

Un desaliño apetecible. Este divertido y sencillo simulador ofrece muchas horas de entretenimiento. El fútbol es el deporte rey, y quien más juegos nos ha dado para nuestros ordenadores. Infogrames nos ofrece otra oportunidad de disfrutar con este completo y divertido simulador.

SIMULACION

Eurofighter Typhoon 84

Llega el Euro. A los mandos de los más modernos aparatos de vuelo, siente la sensación de poder que se apodera de cualquiera que sea capaz de pilotarlos. Esta vez, a la simulación que el juego nos ofrece, tan sólo le falta hacer vibrar nuestra silla con cada uno de los giros.

secciones

6 Léeme.bat

A estas alturas del año abundan las suposiciones y no son pocos los proyectos que aún no han tomado cuerpo, pero podremos hacer un balance de la situación general en el mundo de los juegos para PC en una época en la que nuestro piadoso vicio no pasa por su mejor momento... que digamos.

8 Interfaz

Cada vez abundan más las preguntas referentes a problemas relacionados directamente con los juegos y sus soluciones. Esta nota apenas perceptible, nos indica que el usuario de juegos conoce cada vez mejor el PC. No obstante, nosotros, desde CGW estaremos siempre a vuestra disposición.

10 Hardware

Optical Mouse USB spiffy, un asequible ratón óptico con las mejores prestaciones, y otro incombustible para la familia, el WingMan Strike Force 3D de Logitech, son las estrellas de nuestra sección de interfaz para este mes.

13 Zona Alfa

Acción y espionaje en la 2ª Guerra Mundial, y un título que nos llevará más allá de Baldur's Gate son, junto con Empire Earth las tres puntas de un iceberg que acumula títulos para los meses venideros. Lo que hemos tenido oportunidad de ver, promete mucho.

19 Zona Beta

Seis títulos que albergan las mejores pretensiones para el mes que viene, nos esperan exultantes, listos para transportarnos a un mar de imaginación y emociones. Todos los géneros, todos los retos, estarán esperándote detrás de la pantalla de tu ordenador...

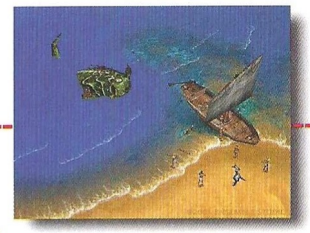
86 Top Secret

Para completar los juegos de los que vienes disfrutando, pero que te quitan el sueño por alguna tonta razón, te ofrecemos dos guías este mes: el top secret de Alice y el de Delta Force Land Warrior. ¡Ahora no tendrás excusa para vencer!

114 Top CGW

Durante años vuestros votos han sido los artífices de una lista que ha medido el pulso de la nación en cuanto a preferencias a la hora de jugar. Es el termómetro que está metido de lleno en vuestros propios cerebros, por tanto, a la hora de decidiros por un juego, consultadla: vuestros propios compañeros os aconsejan.

Ensemble revela su nuevo juego



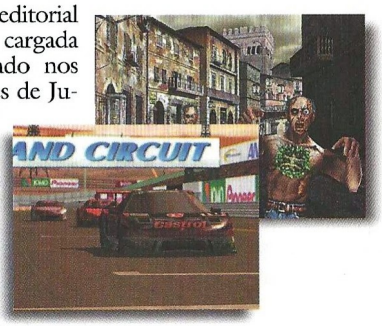
Ensemble Studios, compañía creadora de la popular saga Age of Empires, ha revelado el nombre definitivo del juego en el que están trabajando actualmente. El juego se llamará Age of Mythology, e incorporará muchas novedades con respecto a los anteriores juegos de la compañía, como un motor 3D completamente nuevo, ataques de poder de los Dioses y una gran variedad de criaturas y unidades fantásticas, tales como la quimera, los gigantes, los trolls y las unidades voladoras.

Poco más se sabe acerca del juego, tan sólo que podrá ser visto de un modo más completo en el próximo E3 de Los Angeles, que se celebrará en Mayo.

El regreso de Doom

Uno de los "shooters" de acción en primera persona más populares prepara su regreso. John Carmack, creador de la saga y fundador de id Software, presento recientemente las primera imágenes de Doom III, una de las continuaciones más esperadas por todos los jugadores del mundo. La presentación tuvo lugar en el MacWorld 2001, celebrado en Tokio, lugar en el que se presentó la reciente GeForce 3 de Nvidia. Gracias al nuevo chip gráfico de la compañía, Carmack pudo mostrar a los presentes una escueta demo del juego, de la que sólo se puede decir una cosa: impresionante.

Novedades de Planeta DeAgostini



La división interactiva de la editorial Planeta DeAgostini viene cargada de novedades. Por un lado nos ofrecen, a partir del próximo mes de Junio, la serie económica Xplosiv, y por otro algunos de los juegos más populares de Dreamcast, con los que los usuarios disfrutarán sobremanera.

Xplosiv constará de 10 juegos de Empire, todos ellos publicados con anterioridad en nuestro país, aunque ésta es una oportunidad única para aquellos que no consiguieron hacerse con ellos en el momento de su publicación. La línea en cuestión incluirá juegos del calibre de Panzer Dragón, Sega Rally, Sega World Wide Soccer, Virtua Cop 2 y Virtua Fighter, entre otros, y el precio de cada uno de ellos será de 990 pesetas.

Además, Planeta DeAgostini dará a todos los jugadores la posibilidad de disfrutar con dos de los juegos más exitosos del catálogo de Dreamcast, la 128-bit de Sega. Se trata de The House of the Dead 2 y Sega GT, ambos de reciente aparición.

El primero de ellos nos pondrá en la piel de un investigador que debe acabar con hordas enteras de zombis con la única ayuda de una pistola. Éste juego se venderá en dos formatos; con pistola y sin ella, siendo el precio del pack completo de 8.990 con pistola y de 2.995 pesetas sólo el juego. Ambas versiones estarán disponibles a partir de Junio.

Sega GT estará disponible en Junio al precio de 2.995 pesetas, y en él podremos conducir más de 130 vehículos reales a través de una amplia variedad de circuitos.

Los mejores juegos al mejor precio

Vivendi Universal Interactive Publishing ha anunciado recientemente que publicará los mejores juegos de Sierra y Blizzard en una línea denominada Best Seller Series. Hasta el momento han sido anunciados ocho juegos, tres de Blizzard y cinco de Sierra, aunque cada uno de ellos podrá ser adquirido por 2.495 pesetas, una cantidad muy baja teniendo en cuenta la calidad de los mismos.

Del lado de Blizzard encontraremos clásicos inolvidables como Starcraft, Warcraft II y Diablo, juegos que han marcado un antes y un después en la estrategia y el RPG. Stracraft incluirá la expansión Broodwar.

Por otro lado, Sierra nos ofrece juegos del calibre de Homeworld, Gabriel Knight 3, Viper Racing, Extreme Biker y Sierra Pro Pilot, con los que pasaremos horas y horas de diversión ininterrumpida. Como decimos, cada uno de estos ocho juegos puede ser adquirido por 2.495 pesetas a partir de Mayo.

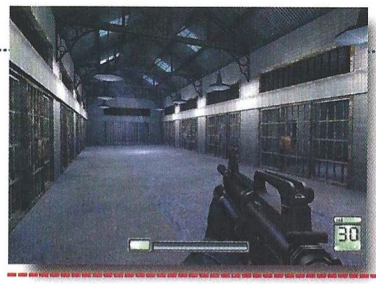
Vuelve la aventura

Revolution Software ha confirmado que la tercera parte de Broken Sword se encuentra en desarrollo para PS2, X-Box y PC. Con un lanzamiento previsto para 2002, Broken Sword III "llevará el género de la aventura al siguiente nivel", de acuerdo con su creador Charles Cecil. Broken Sword III, que incluirá la coletilla The Sleeping Dragon, contará con un aspecto más adulto y elaborado, así como con una trama mejor ideada.

Los dos juegos anteriores de la serie, Broken Sword: The Shadow of the Templars (1996) y Broken Sword II: The Smoking Mirror (1997) cimentaron la reputación de Revolution Software como desarrolladores de aventuras. La compañía se ha mantenido en un discreto segundo plano desde entonces, ya que únicamente han publicado desde entonces A Sangre Fría y Oro y Gloria: El Camino hacia El Dorado. Hasta el momento las únicas pantallas disponibles del juego son algunos bocetos de los personajes principales, George Stobbart y Nico Collage, alguno de los cuales puedes ver junto a estas líneas.

Anunciado Soldier of Fortune 2

La secuela de uno de los juegos más violentos del pasado año está siendo desarrollada actualmente por Raven para Activision. Se trata de Soldier of Fortune 2, un "shooter" de acción en primera persona previsto para finales del presente año. La secuela utilizará el motor gráfico de Quake III junto a una nueva versión del sistema GHOUL. En esta ocasión, Mullins ha de enfrentarse a unos



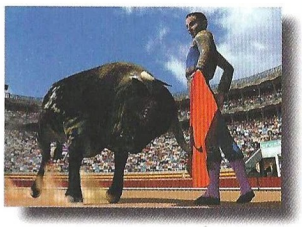
científicos rusos que amenazan con utilizar un arma bioquímica. Mullins estará acompañado de una nueva compañera de fatigas, Taylor. Soldier of Fortune 2 utilizará personajes de 3000 polígonos frente a los 400 de SOF, texturas de 1024x1024 (antes, 64x64), armas de 5000 polígonos (500 en SOF), expresión facial en los personajes, armas más realista que algunas de las aparecidas en SOF, tecnología GHOUL II, 30 áreas de daño localizado y se ha pasado de 20 animaciones diferentes para muertes a 100 para quince tipos de cuerpos distintos. Os mantendremos informados.

Sentido arácnido

Actvision ha anunciado que el próximo otoño publicará el juego Spider-Man para PC. Spider-Man, actualmente en desarrollo por Livesay Technologies, será una conversión del popular juego de Playstation lanzado el pasado mes de septiembre. De acuerdo con la compañía, el proyecto se halla en las primeras fases de desarrollo por lo que todavía no hay ninguna imagen disponible, aunque los desarrolladores esperan poder mostrarlo en el próximo E3.

Myst III: Exile; terminado y traducido

Presto Studios ha anunciado que la última entrega de la saga Myst está terminada. La tercera entrega, que será publicada por Ubi Soft, contará con un apartado gráfico mejorado y una historia envolvente, que enlazará de un modo directo con las entregas anteriores. El juego estará disponible en nuestro país a partir del próximo mes de septiembre y será traducido íntegramente al castellano.



Con sabor nacional

El nuevo juego que se está programando en España no es de fútbol, ni de acción ni de aventuras, sino más bien todo lo contrario. Gamepro, un joven equipo programador afincado en Bilbao está llevando a cabo su primera gran producción, que recibirá el nombre de Torero. Sí, habéis leído bien, Torero, un juego que estará inspirado en el popular arte de la tauromaquia. Los escenarios serán configurables y el jugador podrá elegir entre varios matadores y ganaderías antes de comenzar el paseíllo. Habrá tres modos de juego y una escuela de toreo en la que familiarizarse con la mecánica del programa. En cuanto a sus aspectos técnicos, Gamepro destaca el uso de un sistema de partículas así como la técnica de "animation blending". Y, por cierto, el protagonista responde al nombre de José Troyano.

Un juego de película

Y nunca mejor dicho. La próxima película de Disney, Atlantis The Lost Empire, contará con un juego que se llamará igual que la película, además de una "precuela" que no se sabe si aparecerá en nuestro país llamada Trial by Fire.

Rampa de lanzamiento

Juego Compañía	Fecha de lanzamiento
Arcanum Sierra	06/01
Asheron's Call 2 Microsoft	12/01
Force of One Virgin	10/01
Majestic EA	07/02
Neverwinter Nights Interplay	12/01
Paris-Dakar Rally Acclaim	07/01
Star Wars: Battleground LucasArts	10/01
Technomage Sunflowers	06/01
Throne of Darkness Sierra	06/02
Warlords IV GAME Studios	06/01

Teletipo

Sierra ha anunciado de manera oficial la expansión de Zeus: Señor del Olimpo. Recibirá el nombre de Poseidón y añadirá importantes mejoras al juego original.

Sonalysts, equipo que programó 688(I) Hunter/Killer está desarrollando Sub Command, un nuevo simulador de submarinos que contará con un apartado gráfico de lujo. EA será la encargada de su distribución.

Friendware ha publicado recientemente que pondrá a la venta Alien Nations, un juego de estrategia que ya fue distribuido en España por Infogrames. El precio del juego será de 2.995 pesetas.

Simon & Schuster Interactive ha dado algunos detalles acerca de su próximo juego de vuelo, Pearl Harbor: Zero Hour. El juego está ambientado en la II Guerra Mundial, y los jugadores podrán enfrentarse a las fuerzas japonesas.

Gansters 2, secuela del popular juego de estrategia ambientado en los años '20, no será distribuido en España. Las posibles causas son la falta de interés de Eidos por localizarlo a nuestro idioma.

Atlantis, la película, llega de la mano de los directores de una de las producciones clave en el resurgir cinematográfico de la compañía durante los años 90, La Bella y la Bestia. La película cuenta una historia ambientada a principios de este siglo que lleva a los protagonistas a descubrir el misterio que se esconde tras Atlantis, el continente perdido. Os proporcionaremos más información sobre el juego lo antes posible.

Más material para Flight Simulator

El mes pasado os ofrecíamos información acerca de varias expansiones para Microsoft Flight Simulator 2000, todas ellas distribuidas por Proein. Este mes hemos recibido dos nuevas expansiones, una de ellas para el título mencionado y para Combat Flight Simulator 2 y otra únicamente para Combat Flight Simulator y Combat Flight Simulator 2. Una de ellas responde al nombre de Harrier Jump Jet, la otra se llama Korean Combat Pilot, y añadirán importantes mejoras al juego original, como aviones, escenarios y misiones. Ambas serán distribuidas por Proein.

Me llamo Ángel y me encuentro jugando Homeworld Cataclism. La verdad es que en los niveles avanzados el juego es difícil. Estoy en el puesto avanzado turánico, en el 12, y tenía una guía pero no encuentro información referente a esta fase. Quería saber si podíais facilitármela vosotros. Un saludo.

***Ángel Luis.** Córdoba*

Aparecemos cerca de la base turánica, y nos lanzan un primer ataque. Además han activado un campo in. Con tus destructores lo solventarás muy fácilmente. En cuanto tengas un respiro saca 2 ó 3 naves camufladas, y sitúa una de ellas a la distancia justa de la estación turánica para poderla visualizar desde el administrador de sensores.

Por las proximidades también aparecerán naves camufladas turánicas. El siguiente ataque es más serio. Con tus VCA usa el impulso electromagnético para paralizar el grupo de fragatas, y seguidamente ataca con tus 3 destructores, junto con todos tus VCA. Tras algunos ataques menores más, llegamos a una situación de más calma, que puedes aprovechar para comenzar a devolver el ataque contra la estación turánica. Envía tus destructores con las naves de trabajo en modo reparación: tus VCA paralizando grupos de naves enemigas y tus destructores atacando a las naves capitales enemigas.

Ve por pasos: en primer lugar ataca y paraliza el primer grupo de fragatas, y a continuación es importante que concentres toda la potencia de fuego de tus destructores sobre el transportador turánico, mientras que con tus VCA te defiendes del resto de naves. Cuando hayas acabado con el transportador el resto será más fácil. Ataca luego la estación. Mientras aparecerá una flota de guerra, pero saltarán al hiperespacio, y la estación turánica indefensa se acaba rindiendo.

Por fin tenemos las cartas astrales. Pero ahora hay que hacer algo importante, y es que es conveniente que guardes tus VCA en los 2 transportador, y no en la Kuun-Lan. También es conveniente que guardes todas tus naves de trabajo en uno de los transportadores, y si tienes naves de camuflaje haz lo mismo. Como es probable que en ambos transportadores no quepa todo, divide aquellos VCA que excedan la capacidad de los transportadores, de forma que se alojarán ocupando el espacio como cazas convencionales. Ahora recolecta los recursos del sector y salta hacia el próximo destino.

Hola CGW. Me llamo Olga y estoy jugando Vikingos. Me encuentro en Groenlandia y he hablado con Thorgeist y con Ingolf. La verdad es que incluso he llegado a comenzar el partido, pero hay que llegar a doce tantos y no soy muy buena en esto, que digamos. ¿Me decís algún consejo para que pueda salir del atolladero, por favor? Gracias.

***Olga Viñas.** Correo electrónico.*

Durante el partido lo fácil es seleccionar el golpe fuerte en lugar del preciso, y conseguir tres bases –Ragnar siempre llega para apoderarse de todos nuestros puntos si queremos hacer más de tres–, mientras que si sólo tratamos de batear fuerte y coger tres bases, a cada jugada quedaremos 3 - 1] en cada embate. El problema es que si no bateas tres veces seguidas, Ragnar se lleva otro punto adicional.

Hola colegas: me gustaría hacer una pregunta porque tengo problemas con mi equipo de juego. Tengo un Pentium III con 64 Mb de RAM y un disco duro de 6 gigas. Quería comprar una tarjeta gráfica aceleradora pero no sé cual. ¿Podéis ayudarme?

***Antonio Alonso.** Madrid*

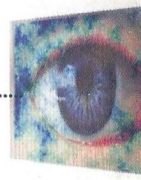
Si lo que quieres es una tarjeta gráfica apropiada para el equipo que tienes –por cierto, no nos has dicho a cuántos MHz opera tu Pentium III– deberá ser una de las de última generación con al menos 32 Mb de RAM. El problema es que en tu PC no dispones de una gran cantidad de esta memoria, por lo que te aconsejamos, con los pocos datos que nos has facilitado, que te fijes sobre todo en la cantidad de RAM que te proporcionará la tarjeta. Es lo más importante.

Hola. Soy un lector reciente de vuestra revista. Me han comentado que hay trucos para el juego Daikatana y me gustaría saber si podríais facilitármelos. A veces me atasco y me resulta bastante difícil continuar.

***Daniel Cruz.** Badajoz*

Para que los trucos que te vamos a exponer a continuación funcionen, tendrás que salir al MS-DOS y entrar en el directorio en donde esté instalado el programa. Una vez que hayas hecho esto, ejecuta Daikatana de la siguiente manera: daikatana.exe +set console 1 +set cheats 1.

Una vez que hayas introducido los parámetros indicados sólo tendrás que pulsar ENTER. Cuando te halles dentro del juego pulsa la tecla "\" e introduce el código que quieras de entre los que te ofrecemos a continuación: God: modo dios; health #: incrementa la salud en 100; weapon_give_#: para obtener un arma de 1 a 10; massacre: elimina a todos los enemigos que aparezcan en el nivel en el que te encuentres jugando en ese momento; notarget: para hacerte invisible; noclip: para obtener la facultad de atravesar paredes; cheats 0: te ofrece la posibilidad de desactivar los trucos; cam_toggle: expande tres nuevos modos de cámara durante el juego; cam_nextmon: encuadra la cámara en un plano del enemigo que se encuentre más cerca de ti; screenshot: simplemente hace una captura de la imagen que aparece en pantalla en ese momento; g_unlimited_ammo 1: para dis-



frutar de armamento ilimitado; rampage: modo rampage.

No obstante, si quieres incrementar todos estos "poderes", tendremos que escribir en el modo consola: boost (atributo deseado). Si es bosst all, se incrementan todos.

Estimados amigos de Computer Gaming World. Tengo un juego un poco antiguo al que me gusta mucho jugar y necesitaría saber si existen trucos para él. Se trata de Total Annihilation: Kingdoms. A ver si hay alguno con el que vaya un poco más deprisa. Gracias.

***Roberto Tacoronte.** Galdar (Canarias)*

En muchos juegos de estrategia, como es el caso de éste, para lograr que funcionen los trucos debes comenzar una campaña, sea para uno o para varios jugadores y una vez que te encuentres dentro de ella, pulsar Enter para que aparezca la ventana en donde se introducen los mensajes. Presiona + e introduce uno de los códigos que se muestran a continuación para, luego, volver a presionar Enter. Si vuelves a introducir el código, éste será desactivado. Sólo disponemos de los siguientes: Atm: para conseguir maná; Doubleshot: para que las armas dañen el doble; Halfshot: para que las armas dañen la mitad; Infrared para afectar la niebla de guerra; Nowisee: permite ver el mapa completo; Zipper: hace que las unidades construyan más rápido.

Hola. Estoy en la última fase de Devil Inside. Me encuentro en Grave Mound luchando contra Howler. Necesito ayuda para llegar al final del juego porque hay que hacer varias cosas, según me han dicho, no sólo luchar.

***Francisco Pérez.** Málaga.*

La lucha se dividirá en tres fases: Dave contra Howler, Dave contra el equipo de béisbol y Deva contra Howler. En la primera, Howler perseguirá a Angelina alrededor del círculo mágico y debes pararlo con la sierra eléctrica. En la segunda vendrán niños con su bate de béisbol a machacarte. También recomendamos la sierra eléctrica en una mano y en la otra F4 para coger botiquines con vida en todo momento. No les dispares mientras están lejos, porque vendrán todos a la vez. Para la tercera fase, si hemos ido enviando todas las almas al infierno no tendrás muchos problemas porque con el hechizo del gran salto podrás matar a todos los enemigos y a Howler. Tendrás que buscar refugio ya que el hechizo no es inmediato. Después de esto llegará el final del juego.

Hola. Estoy en el día 3 de Blair Witch Volume 1 pero no encuentro el portal adimensional que me traslade a este mundo. Necesito que me digáis cómo encontrarlo.

***David Rodrigo.** Correo Electrónico.*

Si tienes en marcha el sensor de proximidad espectral, sal de la casa y ve hasta la entrada. Camina a la izquierda, sigue el sendero, ve hacia abajo, continúa por el sendero, a la izquierda, por el sendero, y al final está la casa. Nos acercamos a la izquierda de la gran roca y encontramos el osito Teddy de Mary. Regresamos a la anterior casa y ahora vamos por el camino, al fondo a la derecha. Bajo la puerta de entrada a éste mundo a través del portal dimensional, usamos el Twana real y podremos regresar.

Amigos de CGW. Estoy jugando Shivers y me encuentro con un puzzle que no puedo resolver. Es relativo a un arpa y me gustaría que me dierais una solución para ello. Me desespera.

***Ana Guerra.** Asturias (Oviedo)*

Lo primero que debes hacer es escuchar con atención la melodía que se interpreta y luego repetir en el mismo orden las notas que has escuchado con anterioridad. Al principio te parecerá que la melodía es siempre la misma, pero ésta es la solución: Enumeramos las cuerdas de la "A" a la "H" de izquierda a derecha. La cadencia es la siguiente: D, F, G, B, + F, + E, + F, + E, + B, + E, + B y + C. Tienes que tocar todas desde el principio e ir añadiendo una más cada vez que completas la melodía. Es como repetir una escala en pirámide comenzando siempre desde el principio pero añadiendo a cada interpretación una nota más.

Soy una ferviente admiradora de las dos partes de Drácula y me preguntaba si es cierto, tal y como lo contáis, que Necronomicón es la segunda parte de Drácula.

***Tania.** Barcelona*

En el artículo del número de marzo dedicado al necronomicón se hablaba en su titular de la tercera parte de Drácula, no de la segunda como apuntas. Lo importante es que el título hacía referencia al juego del vampiro en tanto en cuanto sus similitudes con aquel a la hora de desarrollar la trama y los personajes en un ambiente decimonónico, parecían calcados el uno del otro. Por supuesto que Necronomicón poco tiene que ver con Drácula a nivel conceptual, si bien es cierto que los creadores del mismo Necronomicón no se han esforzado en borrar las huellas de su trabajo.

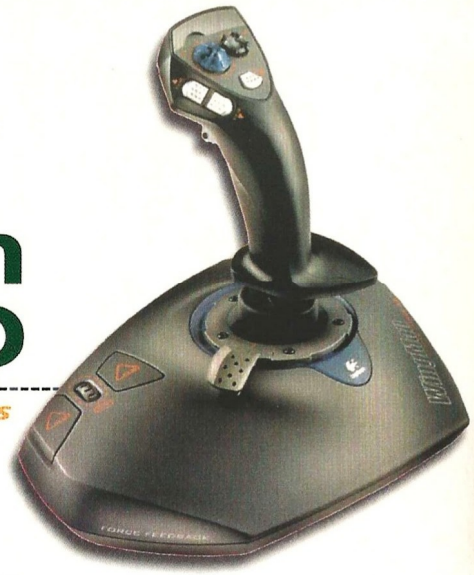
Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz.
América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

Hard-ware

WingMan Strike Force 3D



Ya sabemos que, desde la llegada masiva del pad de control los joysticks tradicionales han dejado de ser el centro de atención de muchos jugadores. Sin embargo, aquellos que no puedan prescindir de los elementos tradicionales pueden encontrar maravillas como la que nos ocupa.

Toda la fuerza

¿Quién no ha tenido un fabuloso joystick, aunque se tratara de un kepstom, en la época dorada del Spectrum? A pesar de lo que mucha gente quiera creer,es uno de los elementos más importantes para un usuario de juegos de ordenador, ya que hace bastante años los tradicionales pads no existían, o los que había contaban con muchas irregularidades, a excepción de los de consola. Hoy por hoy muy pocos de éstos pads para PC pueden presumir de nada, salvo honrosas excepciones, por lo que cientos de jugadores siguen prefiriendo el clásico joystick.

El que nos ocupa tiene muy poco de clásico, principalmente porque cuenta con algunas de las características más novedosas del mercado, como el siempre apetecible Force Feedback, la opción que nos permitirá sentir en nuestras propias carnes todo aquello que sucede en la pantalla. De todos modos y a pesar de lo que pudiera parecer, las dimensiones del joystick son bastante reducidas, eliminando por completo los posibles problemas de espacio que pudieran surgir. Igualmente, la base del mismo cuenta con una firmeza inusitada, lo que evitará molestos desplazamientos durante una partida.

Una de las novedades más llamativas del nuevo controlador de Logitech es la inclusión de un botón rueda con el que acceder a tres funciones completamente diferentes con la ayuda de un solo dedo. Por ejemplo, en botón nos permitirá desplazarnos por el interior de un menú de armas, seleccionar una y abrir fuego, así de simple.

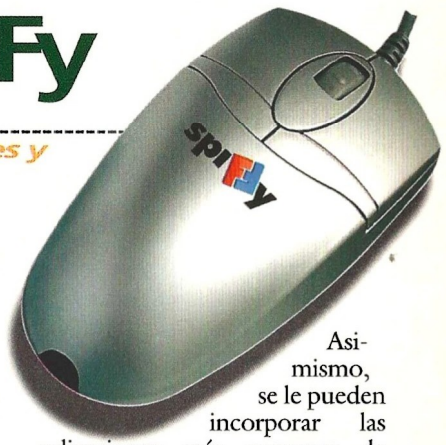
El WingMan Strike Force 3D incorpora 9 botones completamente programables, 2 selectores que permiten seleccionar múltiples puntos de vista y un control de aceleración de alta precisión, todo ello para hacer todo más sencillo de cara al usuario.

9,2

WingMan Strike Force 3D

Precio: 19.990 pesetas (PVPE)
Fabricante: Logitech
Pros: Cuenta con un gran número de botones y un tamaño muy reducido. El Force Feedback es el complemento ideal para disfrutar al máximo.
Contras: Su precio es un poco elevado. Nos llevará un tiempo configurarlo.

Optical Mouse USB spiFFy



Para aquellos que busquen un ratón con las mejores prestaciones y un precio realmente revolucionario, el nuevo Optical Mouse de spiFFy puede ser la mejor opción.

El bolsillo manda

Básicamente es un ratón como cualquier otro, con la diferencia de que carece de bola y tiene un precio relativamente bajo si lo comparamos con productos similares de otras compañías. El Optical Mouse de spiFFy utiliza tecnología óptica en lugar de la clásica bola, la cual había que limpiar de manera reiterada cuando el ratón tenía un tiempo de uso. Gracias al sensor óptico de su parte inferior, el ratón podrá ser utilizado en cualquier tipo de superficie, a excepción del cristal, pudiendo prescindir de la siempre incómoda alfombrilla. El ratón podrá ser utilizado directamente sobre la mesa de trabajo o sobre cualquier superficie móvil que nos convenga, siendo mucho más práctico dependiendo de nuestra situación personal.

Además, el nuevo ratón que nos ofrece spiFFy, viene acompañado de un disquete que nos permitirá asignar diversas funciones a cada uno de los botones con los que cuenta, como por ejemplo ajustar la velocidad de los movimientos horizontales y verticales mediante la barra Rápido-Lento, aumentar un área específica de la pantalla para tener una visión más clara de aquello que queremos ver, acceso a e-mail, Explorer o Netscape pulsando el botón scroll, y muchas otras opciones que simplificarán nuestro trabajo.

Asimismo, se le pueden incorporar las aplicaciones más comunes de scroll, así como hacerlo compatible con las funciones del IntelliMouse de Microsoft.

El Optical Mouse cuenta con unas formas muy atractivas y redondeadas y es apto tanto para diestros como para zurdos, debido al diseño con el que cuenta. La conexión del ratón se realiza mediante puerto USB y es necesaria una disquetera de 3.5 para poder utilizar todas las aplicaciones.

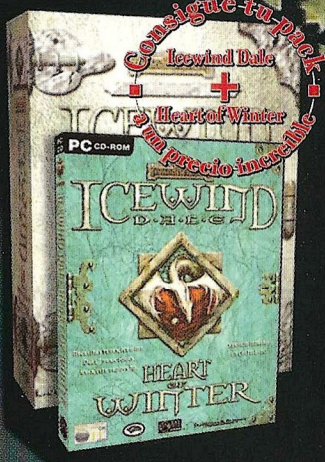
9,4

Optical Mouse USB spiFFy

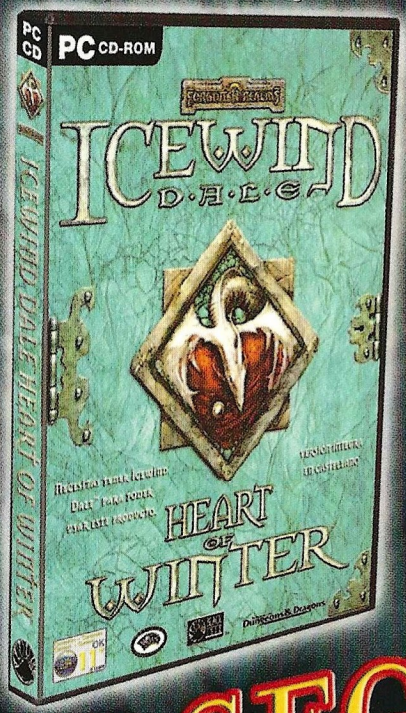
Precio: 4.995 pesetas (PVPE)
Fabricante: spiFFy
Pros: La gran cantidad de prestaciones y su reducido precio lo afianzan como uno de los ratones más recomendables de los últimos meses.
Contras: No estaría de más que la información viniese incluida en un CD-ROM en lugar de en un disquete de 3.5, como suele ser habitual.

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE
HEART OF WINTER



Requiere Icewind Dale original



Continúa la aventura en los Diez Pueblos con Icewind Dale: Heart of Winter, el pack de expansión de Icewind Dale. Con nuevos elementos que aumentan la jugabilidad, como el mayor límite de experiencia, y otros que añaden las mejoras técnicas requeridas por los usuarios, como la resolución de pantalla 800x600. Además, 6 flamantes áreas principales y casi 20 monstruos y 60 hechizos nuevos.

Versión íntegra en castellano

PC CD ROM

OFFICIAL Licensed Product

Advanced Dungeons & Dragons

BIOWARE INFINITY ENGINE

BLACK ISLE STUDIOS

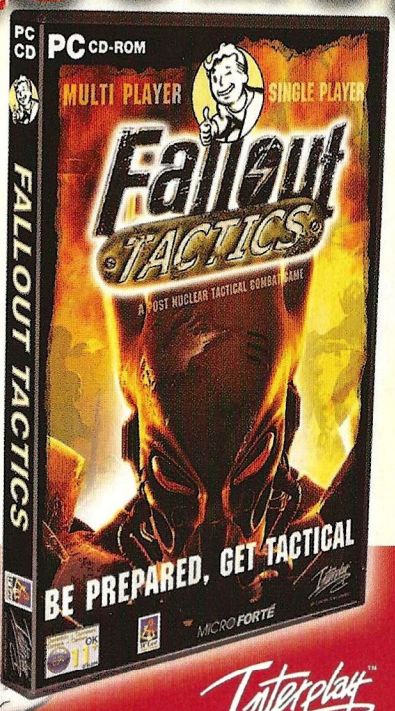
Interplay

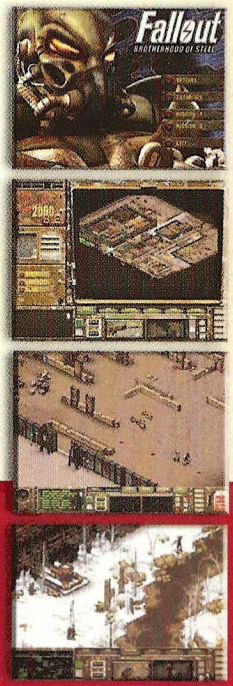
cewind Dale: Heart of Winter © 2000 Interplay Entertainment Corp. Todos los derechos reservados Bioware nfinity Engine © 1998-2000 Bioware Corp. Todos os derechos reservados. Icew nd Dale, Icewind Da e Heart of Winter, Baldur's Gate, FORGOTTEN REALMS, el logotipo de FORGOTTEN REALMS, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, el logotipo de AD&D Wizards of the Coast y el logotipo de Wizards of the Coast son marcas registradas de W zards of the Coast, Inc. y son utilizadas por Interplay bajo licencia. Black sle Studios y e logotipo de Black sle Stud os son marcas registradas de Interplay Enterta nment Corp. Bioware Infinity Engine y el logotipo de Bioware son marcas reg stradas de Bioware Corp. Licenciado en exclusiva por nterplay Entertainment Corp. Distribuido en exc usiva por Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virg n Enterpr ses Ltd. Todos os derechos reservados. Todas las demás marcas registradas y copyrights son propiedad de sus respectivos titulares.

¡¡ÉXITO SEGURO!!

La serie post-apocalíptica Fallout, de Interplay, ha sido una de las favoritas entre la comunidad de jugadores durante los últimos años. Pero ahora, con un motor gráfico actualizado por completo, lo que cuenta es la táctica y la mecánica de juego.

Controla a una brigada de hasta 6 personajes para explorar, localizar, desplegar, patrullar, atacar, defender, recuperar, destruir,continuar y tender emboscadas a quien se cruce en tu camino.





14° East

MICRO FORTÉ

Juego recomendado para mayores de 18 años

© 2000 Interplay nterplay Entertainment Corp. © 14 East Stud os .Desarrollado 14 East Stud os. Fa out, Fallout Tactics y las marcas relac onadas, Interp ay, y el ogot po de Interplay y "ByGamers. For Gamers" son marcas comerciales de Interp ay Entertainment Corp Todos os demás copyrights y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. Todos os derechos reservados.

Prepara tu estrategia

Interplay

OUTINUP.com

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

¿te has metido en un lío?

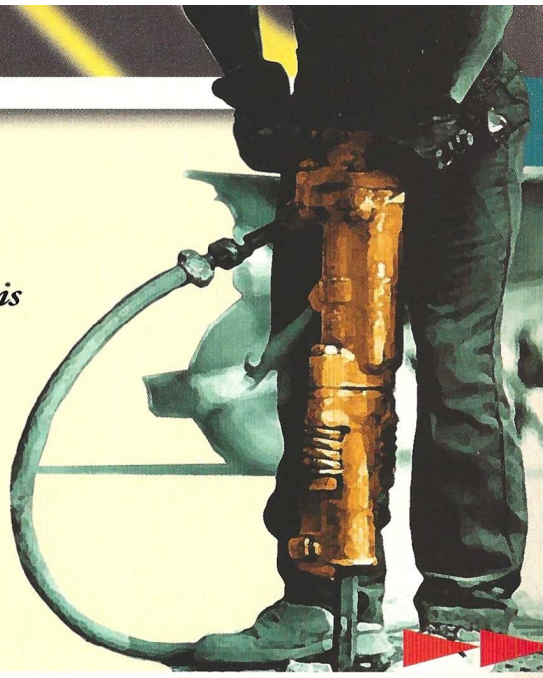
díselo con tu corr@o Yahoo! gratis

YAHOO! ESPAÑA®

www.yahoo.es

Zona Alfa

En esta sección podréis encontrar amplia información de productos que están todavía en plena fase de desarrollo, y que aún tardarán algún tiempo en llegar hasta las pantallas de nuestros ordenadores.



Medal of Honor Allied Assault

Acción y espionaje en la 2ª Guerra Mundial

El contexto histórico de la 2ª Guerra Mundial ha sido ampliamente utilizado en multitud de juegos de guerra y estrategia desde los orígenes de la informática. Por su parte, los juegos de acción en primera persona se estrenaron precisamente con un título ambientado en ese preciso momento histórico, Wolfenstein 3D. Pero después de eso pareció desaparecer en favor de temáticas más fantásticas y futuristas, que permitieran al equipo de desarrollo poner en juego su habilidad para crear mundos imaginarios llenos de horribles monstruos y armas de devastadores y espectaculares efectos.

Dreamworks, a instancias del propio Steven Spielberg, recuperaron ese período histórico para crear uno de los mejores juegos de PlayStation de 1999. Como no podía ser menos en un producto en el que estuviera involucrado el rey Midas de Hollywood, aunque sólo fuera tangencialmente, todo, desde los datos históricos hasta la banda sonora o los efectos de sonido, estaban cuidados al máximo, logrando un perfecto acabado que permitía a los usuarios de la consola de Sony hacerse una ligera idea del tipo de experiencias que los aficionados de PC habían estado viviendo en los últimos años.

No deja de ser curioso que, para dos ejemplos significativos que hay de juegos de acción en primera persona de la 2ª Guerra Mundial, ambas series vayan a coincidir, con tan poca diferencia en el mercado. Sin embargo, mientras Wolfenstein seguirá una vía mucho más fantástica, con científicos locos, experimentos genéticos y todo tipo de monstruos de laboratorio, Medal of Honor insistirá en el rigor histórico como seña de distinción, para lo cual contarán con el asesoramiento de un experto en el tema, el capitán Dale Dye, que ya colaborara en anteriores entregas de la serie, así como en películas como Salvar al Soldado Ryan (de nuevo Spielberg) y la inestimable aportación de un motor de probada solvencia como es el de Quake 3.

Así, nos encontraremos en la piel del teniente Mike Powell, que tendrá que cumplir una serie de misiones para la OSS, una agencia secreta de la época, que le llevarán a recorrer distintos escenarios del conflicto, desde el norte de África, hasta las mismísimas playas de Normandía, pasando por una base de submarinos en Noruega, o los pueblos devastados por la guerra del centro de Europa. Aunque la acción será la nota predominante, no faltarán las situaciones en las que habrá que ejercer la discreción y el sigilo.

Tras editar las dos primeras entregas de esta serie de juegos de acción en primera persona en PlayStation, Dreamworks ha decidido probar suerte en la plataforma que dio origen al género, donde la competencia es mucho más feroz que en la consola de Sony. ¿Logrará hacerse un hueco?

Medal of Honor Allied Assault

Editor: Electronic Arts
Fecha prevista de lanzamiento: 2001

Torn

Puesto que ya no parece quedarle mucha vida a su licencia de D&D, Interplay se propone crear un nuevo mundo en el que poner en juego todo lo aprendido en estos últimos años y llevarlo al siguiente nivel.

Más allá de Baldur´s Gate

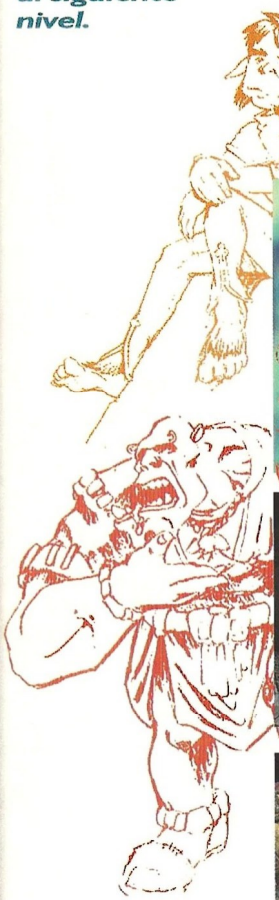
Los derechos para el desarrollo de juegos basados en la licencia oficial de Dungeons & Dragons han caído en las –inexpertas– manos de Infogrames, aunque las compañías que se hallan en posesión de los mismos, como es el caso de la propia Interplay, que prepara Neverwinter Nights, o de Mattel, que prepara el regreso de Pool of Radiance, todavía dispondrán de cierto tiempo para publicar sus últimos proyectos dentro de los mundos de D&D.

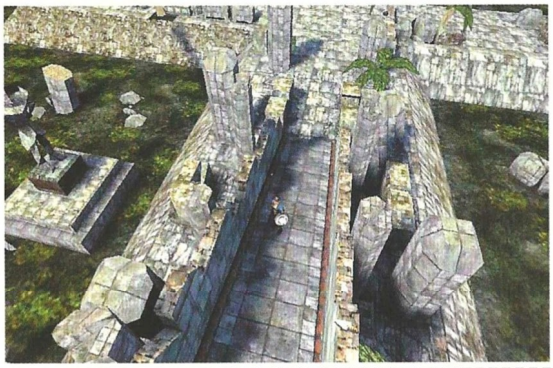
Es natural, por tanto, que Interplay y, más concretamente, Black Isle Studios, su división encargada de los juegos de rol, dado el gran éxito de crítica y público cosechado con proyectos de desarrollo propio como Planescape: Torment, Icewind Dale y la serie Fallout –la serie Baldur´s Gate ha sido desarrollada por BioWare–, pretenda seguir sacando provecho de la buena reputación adquirida, emprenda un proyecto personal, que le permita seguir desplegando sus recursos sin tener que preocuparse por problemas de licencia. Así, se ha embarcado en la creación de un mundo totalmente nuevo, en el que no faltarán elfos, enanos, humanos, ogros o halflings, a los que se añadirán otras especies nuevas, como los Sidhe, en un entorno original y, sobre todo, con un sistema diferente, en el que razas aparentemente trilladas, como los mencionados elfos, ogros o halflings se verán bajo una nueva luz, con el fin último de distinguirlos del resto de universos de fantasía y en especial, naturalmente, de D&D. Eso es lo pretende ser Torn.

El mundo de Torn está sumido en el eterno conflicto entre las fuerzas del Orden y el Caos, en una especie de equilibrio inestable, en el que ambas pugnan constantemente por inclinar la balanza a su favor y ganar el control de Torn. Estas fuerzas representan las dos facciones más prominentes, pero hay una tercera implicada, que prefiere permanecer oculta a los ojos del mundo mientras se encarga de mantener el equilibrio entre las otras dos y se asegura de que la gente de Torn no llegue a darse cuenta de su papel de simples peones de poderes superiores.

El sistema de creación de personajes que se utilizará será el mismo de Fallout, el llamado S.P.E.C.I.A.L., que huye del encasillamiento creado por las clases para permitir que sea el propio jugador el que decida qué es lo que puede hacer su personaje a través de sus 7 atributos básicos (fuerza, percepción, resistencia, carisma, inteligencia, agilidad y suerte) y la adquisición de una serie de habilidades, rasgos especiales y beneficios extra, que dan mucha más libertad a la hora de escoger el tipo de personaje que queremos.

Además, para la creación del entorno de juego se está utilizando el motor Lithtech 3.0, versión más sofisticada del utilizado en juegos como No One Lives Forever, por lo que podemos esperar encontrarnos un mundo 3D lleno de todo lujo de detalles, tanto en sus personajes como en sus escenarios, cuya acción se desarrollará en una perspectiva isométrica.





Torn

Editor: Interplay
Fecha prevista de lanzamiento: 2001

La más épica de las batallas en la menor de las escalas...

Más de 40 personajes con niveles de evolución de habilidades, en una combinación única de estrategia y rol.

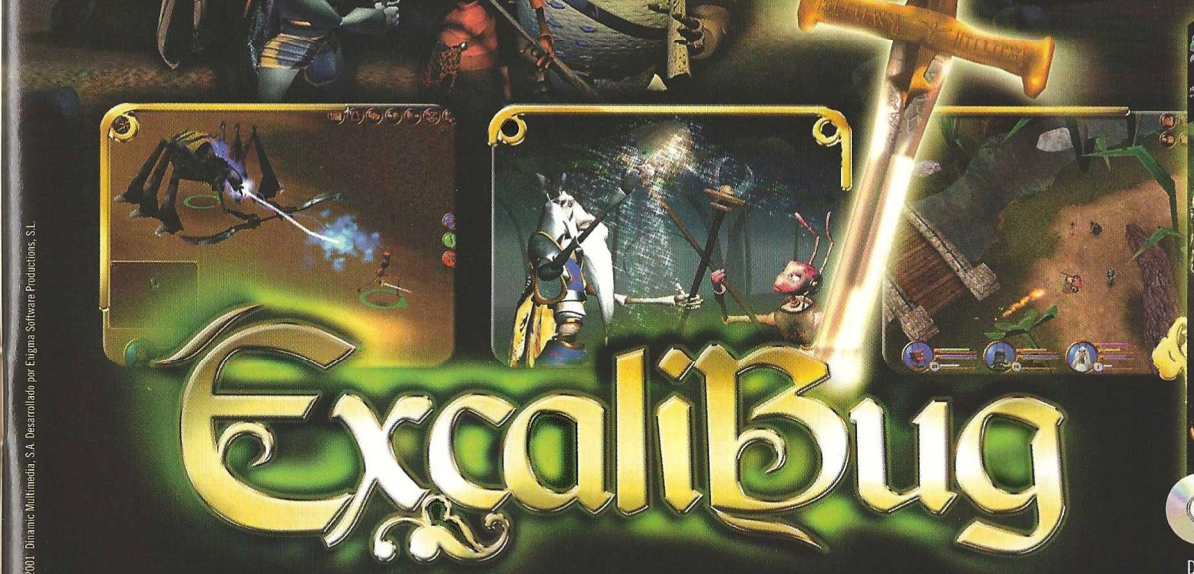
Potente motor 3D, que soporta los más avanzados efectos visuales y de iluminación.

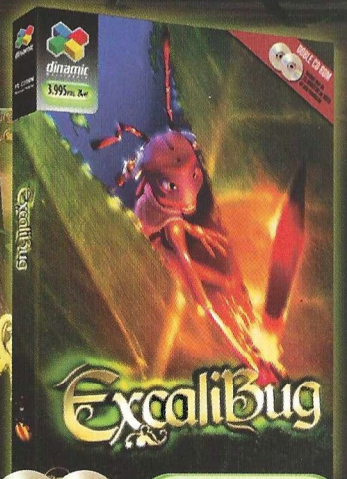
15 escenarios: Cuevas, pantanos, interiores de castillos... ambientaciones nocturnas y diurnas.

Bienvenidos a ExcaliBug, un universo mágico en el que la lucha entre la luz y las sombras está a punto de desencadenarse.

En esta ocasión un puñado de insectos desempeñará el papel de héroes en un capítulo más del eterno enfrentamiento entre el bien y el mal.

La ayuda de un elemento místico donado por los Dioses (los humanos), una esquirla de la espada Excalibur, puede ser decisiva a la hora del desenlace.





ExcaliBug

3.995PTAS. 24€

DOBLE CD-ROM Windows 95/98/ME/2000

"La riqueza del guión, su variada jugabilidad y su cómoda interfaz lo elevan hasta un punto en el que no tiene nada que envidiar a cualquier otro título de rol y estrategia". Gamesreview: 89

"Uno de los juegos más sorprendentes de los últimos tiempos" Micromanía: 82

"Excalibug recrea un espectacular mundo tridimensional a la reducida escala de sus habitantes. Los escenarios por los que nos movemos son amplios, variados y sorprendentemente ricos en detalles" Computer Gaming World

ENIGMA SOFTWARE PRODUCTIONS

REQUIERE TARJETA ACELERADORA 3D

4 Juego en Red

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES, TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN dinamic.com

© 2001 Dinamic Multimedia, S.A. Desarrollado por Enigma Software Productions, S.L.

Empire Earth

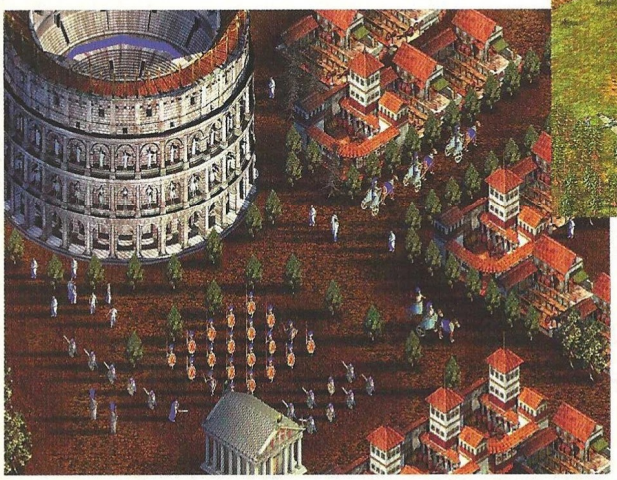
El sucesor de AoE

Este juego ha sido diseñado por Rick Goodman, uno de los principales talentos que hizo Age of Empires para Ensemble Studios. Por eso, no es de extrañar que esté llamado a ser el sucesor del famoso juego de Microsoft.

Unos 500.000 años de historia, el hijo de Warcraft y Civilization, dentro de unos meses. Son doce periodos de tiempo que abarcan desde la prehistoria hasta un futuro con robots tipo Mechwarrior y armas nucleares, es un juego de estrategia en tiempo real y 3D que llegará en algún momento de este año.

Con una tribu prehistórica en tus manos, tendrás que expandirte erigiendo ciudades por un gigantesco mapa donde hay fauna y recursos naturales. Todas las criaturas y unidades han sido modeladas en 3D con un detalle sorprendente, hasta tal punto que incluso las acciones como pescar están ilustradas con animaciones. Por ejemplo, un pescador con lanza desde su balsa ensarta un pez y ves cómo lo hace y lo tira en el cubo. Los animales crecen, se reproducen y mueren. Si matas al lobo líder de la manada, ésta huye.

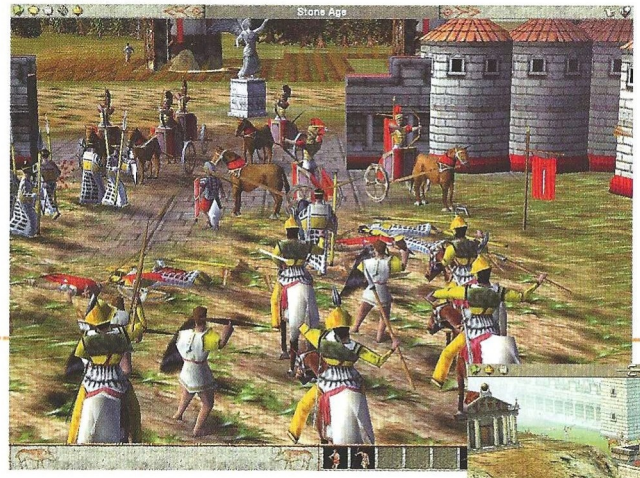
Es inevitable que la estética de Empire Earth esté en la línea de Age of Empires, algo que se deja notar en elementos como granjas y graneros. La filosofía del juego es la misma, aunque con algunas vueltas de tuerca para hacer algo realmente atractivo.



Por ejemplo, puedes acuartelar unidades en una fortaleza para enviarlas directamente a un punto del mapa, unidades que se contrarrestan con otras... Un total de 300 diferentes. Algunas de ellas son bastante corrientes, pero otras resultan divertidas y espectaculares. El profeta, sin ir más lejos, es una de ellas. Este hombrecillo medio loco tiene la capacidad de provocar grandes desastres naturales como volcanes que escupen ardientes bolas de fuego que lo arrasan todo, terremotos que destrozan edificios o un enjambre de abejas que se ceba con el enemigo quitándole un punto de vida a cada unidad, lo que les hace huir despavoridos en busca de ayuda. También es capaz de producir una plaga que se transmite por contacto y que mata inevitablemente a todo el que la coge.

Todas las unidades han sido recreadas a partir de datos históricos excepto las futuristas, obviamente. En cada época hay una unidad especial, como el bárbaro o el francotirador, que posee una habilidad única.

Según la civilización elegida, también hay estructuras propias. Los romanos, por ejemplo, tienen un senado que necesita de diez senadores para poder funcionar y crear unidades e investigar tecnología. Los edificios en Roma tienen un radio de acción con diferentes efectos: protec-

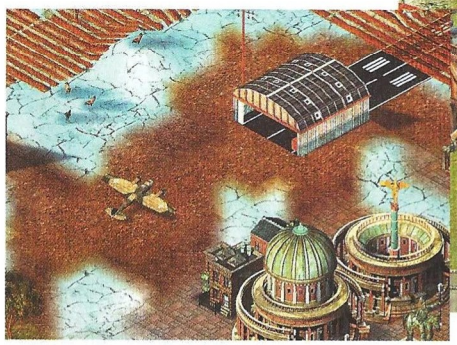


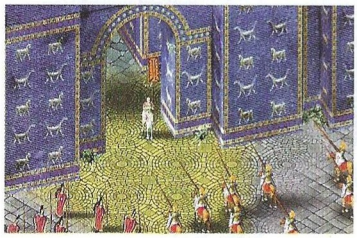
ción contra calamidades, curación.... También hay maravillas que te ofrecen algo especial, como ver todas las extensiones de agua del mapa y obtener tecnología más rápido, entre otras cosas.

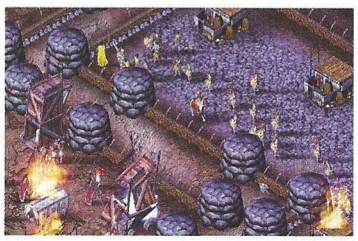
En cuando a las batallas, hay diferentes formaciones y seis comportamientos de unidad. Con el mismo detalle que decíamos antes, ahora verás a la infantería trepar por las torres de asalto para entrar en una ciudad amurallada. Hay héroes que dan moral a la tropa y fortalecen a las unidades. Tanto es así que un grupo de 10 unidades con un héroe puede ser equivalente a un grupo de 40 sin héroe.

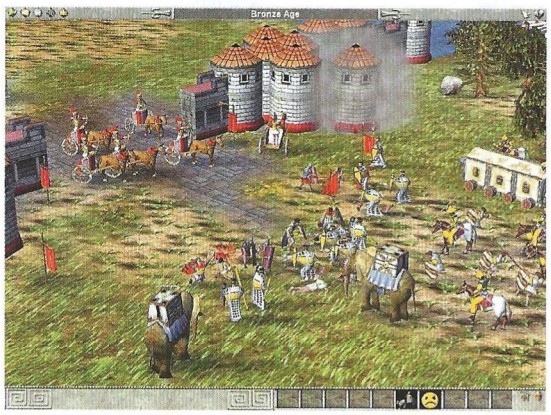
En el caso de los barcos, se ven salir los cañonazos de diferentes cañoneras, mientras que el humo crea una infernal neblina cortada por los grandes buques al desplazarse. También las torres y estructuras levantan nubes de polvo al caer, lo que puede servir para ocultar a un ejército importante.

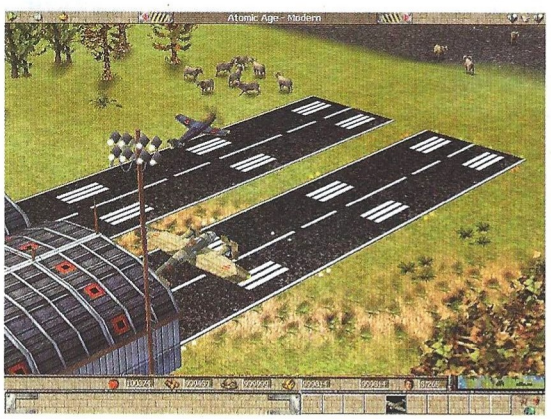
El juego incluirá la respetable cifra de 21 civilizaciones, aunque puedes diseñar la tuya propia asignando una serie de puntos a diferentes parámetros y potenciales de ese pueblo. Hay mucho más que contar de Empire Earth, pero puedes estar seguro de que seguiremos hablando de él durante muchos meses, ya que, con suerte, estará listo en otoño.











Empire Earth

Editor: Sierra
Fecha prevista de lanzamiento: Septiembre 2001

OUTINUP.COM THE WHITE LABEL © 2001 Virgin Enterprises Limited. Todos los otros nombres, logos, marcas registradas y copyrights son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los derechos reservados. Distribuido exclusivamente por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.
Todos los derechos reservados.

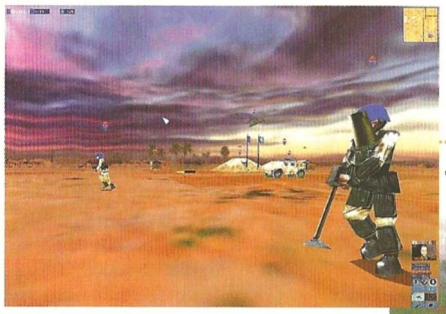
La serie económica White Label ha vuelto. Hemos estado fuera durante una temporada y mira lo que ha pasado. Basura por todas partes, ensuciando el parque.
La serie White Label comenzará lanzando el indiscutible líder de ventas y genial Baldurs Gate, acompañado de éxitos como Fallout 1&2, Resident Evil 2, Mortal Kombat y más.
Falta uno, sí, no creas que nos olvidamos, el gran aclamado por la crítica, Messiah, y todos ellos a un PVP no superior a 1.990 ptas. Regularmente sacaremos títulos de la misma calidad. ¿Qué más puedes pedir?
Haremos que no todo lo que te rodea sea basura.

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

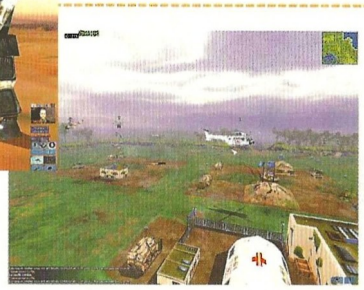
Virgin INTERactive
www.virgin.es

Zona Beta

En esta sección encontrarás toda la información que necesitas acerca de los juegos que saldrán al mercado en los próximos meses. A diferencia de la Zona Alfa, en la Zona Beta los juegos incluidos están prácticamente acabados y su lanzamiento, a falta de pequeños retoques, es inminente.



Conflict Zone



Conflict Zone es un juego desconcertante. Y frustrante. Sí lo ultimo es fácil de explicar (la versión del juego llegada a la redacción se encontraba tan incompleta que realizar cualquier comentario sobre ella sería injusto), lo primero no lo es tanto.

El poder de los medios

Conflict Zone es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en lo que muy bien podría ser la época actual. Aunque los bandos en conflicto son la ICP (International Corps of Peace, el nombre lo dice todo) y el GHOST (una organización dedicada a provocar crisis de las que obtener beneficios económicos), escenarios, armas y unidades son de corte realista. Lo que no se puede decir del surrealista sentido del humor que desprenden las secuencias cinemáticas. Por ejemplo, un pingüino que bebe tranquilamente de una taza en medio del desierto y se ve sorprendido por un ejército que lo aplasta en su avance imparable. O el grupo de individuos que con tanques de cartón piedra y caretas de animales logran hacer huir al enemigo.

Curiosidades (o quizás algo más que eso) aparte, Conflict Zone presenta algunas novedades llamativas. A primera vista, la comparación evidente es con Ground Control. Cómo sucedía en el título de Massive Entertainment, no hay recursos que acumular y gestionar. No en el sentido tradicional. Los medios de comunicación juegan un importante papel que, en algunos momentos llega a equiparse con el de los ejércitos. Mantener la buena prensa es necesario para seguir adelante dado que los puntos de popularidad es lo que permite crear unidades especiales. El jugador puede delegar el control de grupos de unidades en "comandantes" que se hacen cargo de la situación y tienden a imitar la metodología del jugador. El estudio que está llevando a cabo el desarrollo, Masa, debuta en el campo de los videojuegos (Conflict Zone saldrá para PC, Dreamcast y PS2) con este título. Su principal carta de presentación consiste en Direct IA, una tecnología de "vida artificial" que representa la aplicación comercial más avanzada de "inteligencia adaptativa", de acuerdo con Masa. En otras palabras, un software capaz de aprender, adaptarse y anticipar los cambios que se producen en su entorno. Lo interesante es que no se trata de la palabrería habitual de las compañías, sino de una herramienta que el estudio había desarrollado para otras aplicaciones de software y que ahora han decidido aplicar al campo de los juegos. Y que Masa hace hincapié en la necesidad de avanzar en el campo de la IA como camino para los juegos del futuro. La respuesta, el próximo mes de mayo.

Conflict Zone

Editor: Masa
Distribuidor: Ubi-Soft

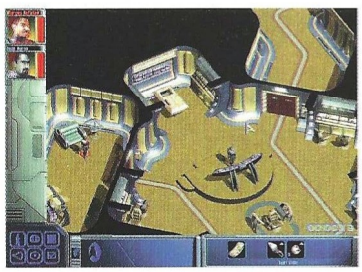
Star Trek: Away Team

The Fallen, recientemente lanzado al mercado español por FX Interactive, rompió una larga sucesión de juegos basados en la popular serie de ciencia-ficción marcados siempre por un denominador común: su mediocre calidad. Por fortuna, parece que este nuevo juego de Activision mantiene también alto el listón.

Sigue la buena racha

A estas alturas de la vida los seguidores de Star Trek han podido "disfrutar" con todo tipo de juegos de ordenador basados en la popular serie, y de hecho prácticamente todos los géneros posibles han sido ya abordados: aventura, estrategia, simulación... No sólo eso, sino que diferentes compañías se han encargado de nutrir a los "trekkies" con juegos basados en las diferentes licencias procedentes de la serie: la Nueva Generación, Espacio Profundo 9, Voyager...

Pues con todo y con eso, Activision se las ha apañado para poner en marcha el desarrollo de un nuevo juego que, increíblemente, supone un verdadero punto y aparte respecto a todo lo realizado hasta el momento con la licencia Star Trek. Se trata de Star Trek: Away Team, un juego de estrategia que muchos comparan con Commandos pero que tal vez tenga bastante más que ver con programas como Jagged Alliance o similares.



Dicho de otra forma, lo que se nos propone es que al mando de un equipo formado por un mínimo de 3 y un máximo de 6 componentes, que nosotros mismos podemos seleccionar en función de su equipamiento –de entre 17 posibles–, cumplamos una a una las 18 misiones de que consta el juego. Los componentes de los equipos deben ser seleccionados entre cinco subgrupos que se dividen en función de su especialidad: médicos, expertos en computadoras y sistemas de seguridad, soldados, ingenieros y comandantes.

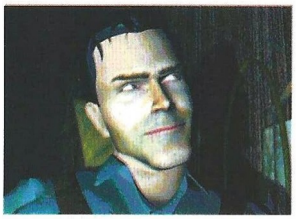
Como ya ocurriera con los juegos anteriormente mencionados que recuerdan en su mecánica a este título de Activision, las misiones nos plantean situaciones muy diversas –aunque la infiltración siempre es el elemento clave– cuya dificultad va aumentando progresivamente hasta llegar a cotas realmente elevadas. Por lo general, liarse a tiro limpio con el nutrido y variado arsenal de dispositivos de combate que se ponen a nuestra disposición sólo nos servirá para superar las primeras misiones, las más fáciles y menos complejas. Luego el juego se complicará y nos exigirá que hagamos uso de otras habilidades más sofisticadas de nuestros personajes, dándose la circunstancia de que cada misión puede ser superada de multitud de formas diferentes.

Técnicamente el juego es simplemente correcto, y aunque por ejemplo al mencionado Commandos no le llega ni a la altura de los talones –mucho menos a Commandos 2–, tanto los gráficos como los sonidos y el interfaz del juego son lo bastante efectivos como para permitirnos disfrutar de un título que, como ya decíamos al principio, mantiene la buena racha de los juegos basados en Star Trek.

En cualquier caso habrá todavía que esperar a la copia final del juego para poder evaluar adecuadamente su verdadero potencial...

Star Trek: Away Team

Editor: Activision
Distribuidor: Proein



Evil Dead: Hail To The King

El cuarto capítulo

Una licencia que no parece que vaya a ser aprovechada de la mejor manera. La versión para PC llega tras la publicación de las de Playstation y Dreamcast, sin que ninguna de ellas haya encontrado exactamente una gran acogida entre la crítica. Evil Dead Hail to the King es un juego pensado y diseñado para consola. Y la versión para PC denota claramente su origen. No hay posibilidad de configurar ningún apartado gráfico y la baja resolución por defecto del juego junto a lo poco detallado de las texturas convierten a Evil Dead en título con un apartado visual justito.

En cualquier caso, el atractivo de Evil Dead Hail to the King se halla principalmente en la licencia de la que hace uso. El juego se presenta como una continuación a la tercera de las películas, The Army of Darkness. Y comienza de la misma manera. Un secuencia cinemática pone al jugador al corriente de la trama argumental y de los problemas de Ash con el Necromicon Ex Mortis, o Libro de los Muertos. Con la excusa de exorcizar definitivamente sus fantasmas, Ash regresa a la cabaña del bosque en la que encontró por primera vez el libro acompañado de su novia Jenny. Inmediatamente comienzan los problemas. Aquella mano endemoniada de Ash que debutó en Evil Dead 2 vuelve a poner en marcha la grabación en que se recitan pasajes del Necromicon. Algo despierta en el bosque y se lleva a Jenny. Ash vuelve a colocar su motosierra en el muñón derecho y se dispone a recuperar las páginas del libro para poder deshacer el mal que asola el bosque. Las secuencias animadas recrean extraordinariamente el estilo visual y la atmósfera de las películas de Raimi. Y, por fortuna, Heavy Iron ha contado con la colaboración de Bruce Campbell (el actor que daba vida al personaje en la pantalla grande) para poner las voces con su inimitable estilo.

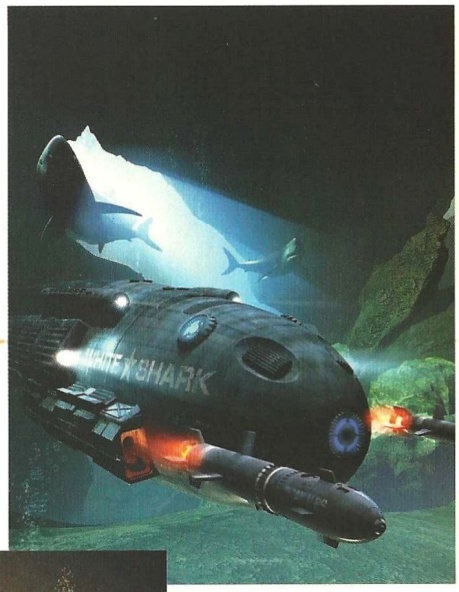
Heavy Iron Studios ha tenido otra licencia en mente a la hora de realizar Evil Dead. Hail to the King es un juego inspirado a partes iguales en la película de la que recoge el título y la serie Resident Evil. No sólo por el planteamiento de juego (personajes 3D sobre fondos prerenderizados), sino por una jugabilidad calcada a la de los títulos de Shinji Mikami. Acciones, menús, objetos y puzzles parecen prestados del juego de Capcom. El desarrollo del juego intercala las secuencias de corte cinemáticas con numerosos combates contra seres demoníacos y ocasionales puzzles. Es muy posible que el juego ya esté en la calle para cuando leas estas líneas. El próximo mes os ofreceremos un completo análisis sobre la última encarnación de Ash.

Sí hay alguna película que se merece un juego divertido, sangriento, violento, rápido y con carácter, esa es Evil Dead. La saga cinematográfica ha cosechado una enorme legión de fans y su influencia hace tiempo que está presente en el mundo de los juegos.

Evil Dead: Hail To The King

Editor: Heavy Iron Studios/THQ
Distribuidor: Proein

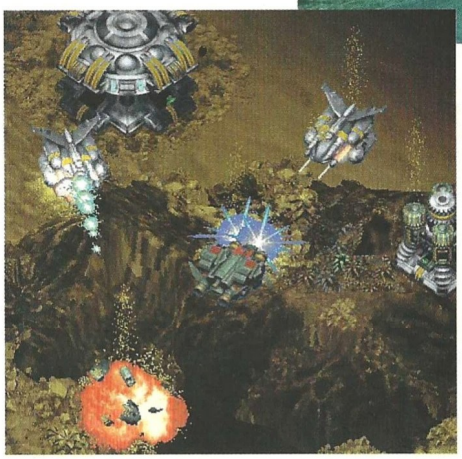
Submarine Titans

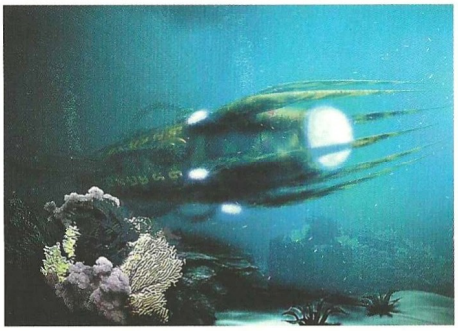


FX Interactive vuelve a rebuscar entre los lanzamientos de los últimos meses para rescatar un título que, de otra forma, difícilmente hubiera llegado al mercado nacional. ¿Logrará hacer FX otro éxito de Submarine Titans?

¡Armagedón!

En pocas palabras, estrategia en tiempo real bajo las profundidades del océano. Una premisa básica tan prometedora como peligrosa. A FX se la da muy bien rebuscar en el mercado internacional, hacerse con títulos que para otras distribuidoras pasan desapercibidos y convertirlos en éxitos. En el peor de los casos, el consumidor siempre encuentra en los productos de FX una buena relación calidad precio (Traitors Gate, Tzar) y, en el mejor, auténticas joyas a un precio irrisorio (The Longest Journey, The Fallen). Submarine Titans da la impresión de pertenecer al primer grupo. Un juego dotado de un aspecto gráfico correcto y una mecánica más que conocida al que se le han añadido un par de ideas originales para dotarlo de cierto atractivo.





La acción de Submarine Titans tiene lugar en el futuro, en los primeros años del siglo XX. Ante la amenaza de un cometa que se dirige hacia la Tierra, la humanidad decide establecerse en las profundidades del océano para escapar a la hecatombe. Hecatombe que trae como consecuencia el deshielo de los polos que sumerge por completo la superficie de la tierra. Posteriormente, el Corium 276 (un elemento químico encontrado en el núcleo del cometa) se convierte en la más preciada fuente de energía. Las colonias submarinas se agrupan en dos bandos que compiten por él. Y, para que no falte nadie, una tercera raza alienígena se inmiscuye en la captura del Corium 276.

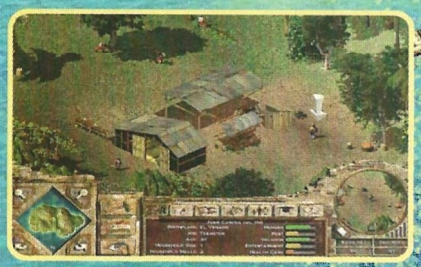
El diseño artístico de unidades y escenarios es una de las muchas reminiscencias de Submarines Titans con Starcraft. Uno de los aspectos en los que el juego marca la diferencia es en las gestión de recursos. Existen seis tipos de materias primas necesarias para la buena marcha de cada una de las facciones; unas comunes y otras exclusivas de cada una de las civilizaciones en el juego. El juego ofrece una gran variedad en cuanto a tipos de unidades y tecnologías para desarrollar. Gráficamente, presenta un elevado nivel de detalle (admite resoluciones inusualmente altas para el género) y un cuidado acabado. Submarine Titans aparenta ser un cumplido repaso a lo que le género (en su vertiente futurista) ha dado en los últimos años. El jugador también encontrará amplísimas posibilidades de configuración que aseguran una enorme "rejugabilidad" y opciones poco habituales como calibrar la IA enemiga o participar en las partidas online como espectador o árbitro.

Cómo viene siendo habitual con FX, el juego contará con una excelente presentación y estará completamente traducido al castellano. El precio, un ejemplo a seguir.

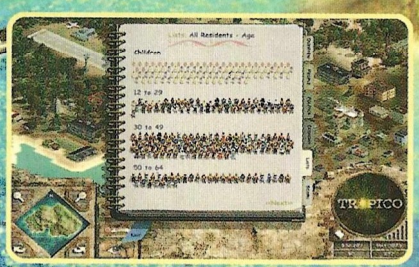
Submarine Titans
Editor: Ellipse Studios
Distribuidor: FX Interactive.

GOBIERNA EL CARIBE

TROPICO



Controla una creciente población cuyas vidas están totalmente entrelazadas entre sí. Cada mañana te deparará nuevos nacimientos, bodas e, incluso, muertes naturales.



Establece los designios por los que se regirán todos los habitantes de una isla caribeña, merced a esta producción de estrategia creada por PopTop Software.

Diseña el aspecto de la isla erigiendo una gran variedad de edificaciones disponibles, tales como Catedrales, Aeropuertos, escenarios Deportivos, destilerías de Ron y Cabarets.

CREADO POR:

PopTop Software

PUBLICADO POR:

GODGAMES
Gathering of Developers

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

aDeSe +13

TAKE 2 INTERACTIVE

Tropico el logo de Tropico PopTop y el logo de PopTop son marcas comerciales de PopTop Software, Inc. Godgames y el logo de Godgames son marcas comerciales de Gathering of Developers, Inc. El logo de Take y Take 2 Interactive Software son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños © 2001 Take 2 Interactive Software. Todos los Derechos Reservados.

Zona Beta

Hostile Waters: Antaeus Rising

Hostile Waters es uno de esos juegos que resultan muy extraños, al menos tras un primer contacto. A pesar de ser un juego de estrategia en tiempo real, los aficionados al género encontrarán jugosas novedades.

Hostile Waters: Antaeus Rising

Editor: Rage
Distribuidor: Friendware

Batallas desde el sepulcro

En el futuro las guerras ya son sólo un recuerdo y hace tiempo que la humanidad se deshizo de todo el armamento peligroso abandonándolo en el fondo del mar. Vuelve a estallar un conflicto y el jugador ha de ponerse al mando de Anteus, una nave de producción de guerra cuyas unidades las guían computadoras que contiene la mente de soldados fallecidos.

Hostile Waters: Antaeus Rising es un juego de estrategia en tiempo real, aunque encontraremos novedades muy importantes, como la posibilidad de tomar el control de determinadas unidades según nos convenga, todo ello bajo un motor 3D increíblemente potente y plagado de detalles.

Las misiones darán comienzo en un plano tridimensional que nos mostrará con todo lujo de detalles la situación de nuestros enemigos y de, cómo no, nuestras unidades, así como la topografía del terreno por el que nos moveremos.

Tras echar un vistazo y analizar la situación, llegará el momento de seleccionar en qué vehículo queremos desplazarnos para cumplir las misiones que se nos encomienden, pudiendo tomar el control de otro siempre que sea necesario o, por qué no, controlar varios a la vez.

Uno de los aspectos más cuidados del juego son las unidades de que dispondremos, todas ellas provistas con elementos únicos. La variedad de las mismas es pasmosa, y una vez hayamos avanzado lo suficiente en el juego dispondremos de una cantidad de unidades formidable, todo ello para hacer frente al enemigo.

El Emperador y sus Locuras

La próxima película de Disney ya tiene juego. El Emperador y sus Locuras nos propone pasar un rato divertido y exento de complicaciones.

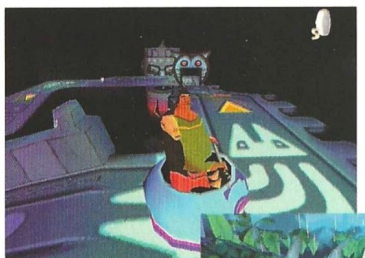
El Emperador y sus Locuras

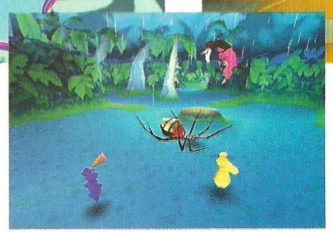
Editor: Disney Interactive
Distribuidor: Infogrames

Humor animal

Esto es algo muy habitual en los títulos de la multinacional, ya que una gran parte de sus seguidores cuentan con una edad situada por debajo de los 18 años, por lo que los juegos no han de ser demasiado complicados. Esto no es tan favorable para aquellas personas que sí que sobrepasan la mayoría de edad, aunque jamás podremos negar que la mayor parte de los juegos de Disney están muy bien realizados y cuentan con un sistema de juego adictivo.

El Emperador y sus Locuras sigue los pasos de otros juegos de la compañía, en el que nos tendremos que enfrentar a las mil y una situaciones que suceden en la película del mismo nombre, que será estrenada en breve en nuestro país. Como no podía ser de





otro modo, los niveles del juegos estarán atestados de enemigos y todo tipo de extras, que nos darán acceso a pantallas de bonus para conseguir vidas para nuestro personaje, además de muchas otras cosas.

Para los que disfruten saltando de un sitio para otro sin parar, hay que decir que, básicamente, el nuevo juego de Disney, que será distribuido en nuestro país por Infogrames, será un plataformas de acción con escenarios muy coloristas y bien acabados.

Por último, y para aquellos que tengan problemas con el inglés, El Emperador y sus Locuras estará completamente localizado a nuestro idioma, algo que siempre es muy de agradecer. Habrá que esperar al próximo mes de Junio para disfrutarlo.

JUEGOS EN RED INTERNET

Servicio Atención al Cliente

902 15 23 18

atencion_cliente@confederacion.com

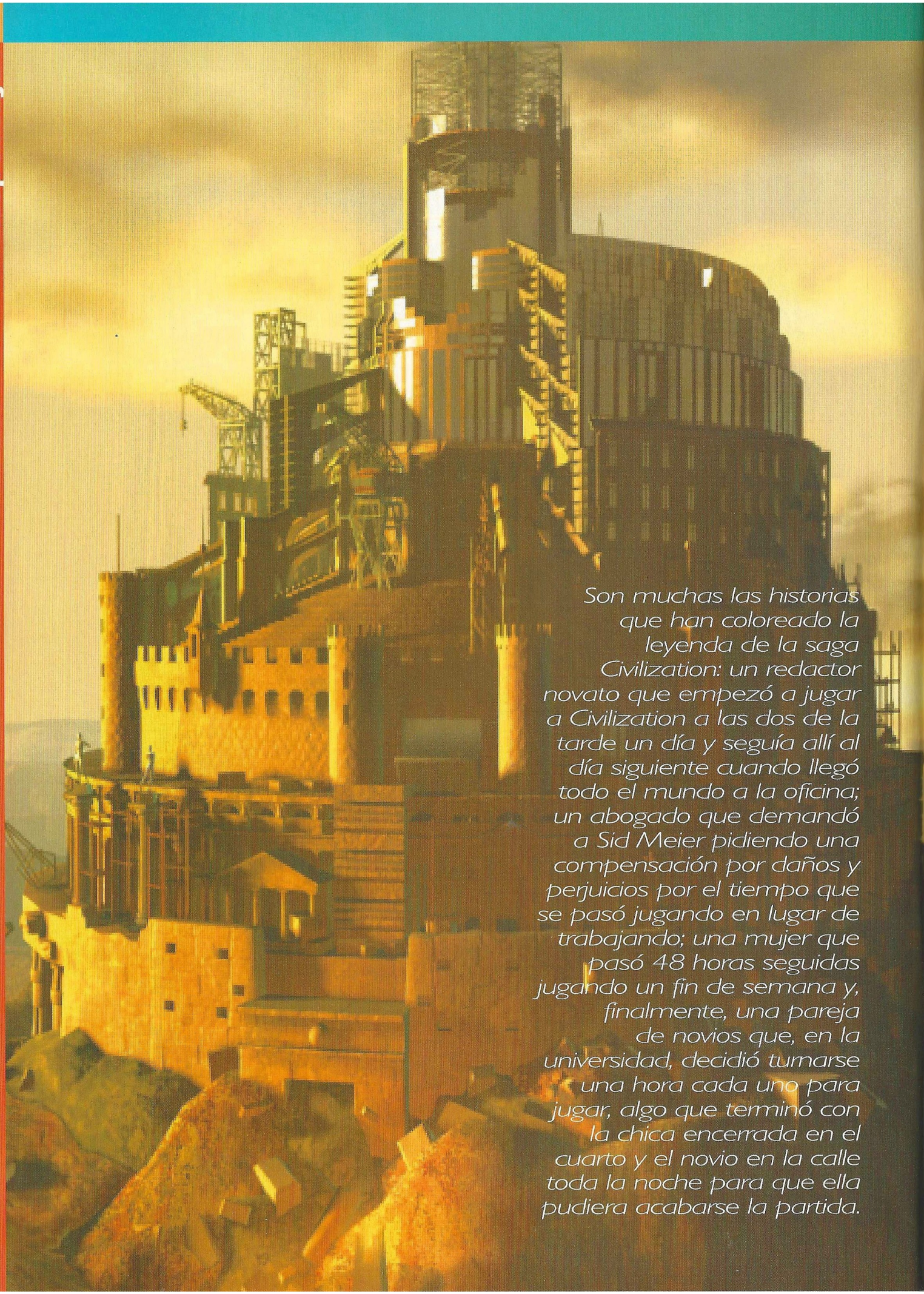
www.confederacion.com

¿ TE CREES MUY VALIENTE ?

Pásate por Confederación: te vas a c... (*)

(*) morir de mieeeedo

Prueba DESPERADOS en Confederación y llévate un viaje a Canarias.



Son muchas las historias que han coloreado la leyenda de la saga Civilization: un redactor novato que empezó a jugar a Civilization a las dos de la tarde un día y seguía allí al día siguiente cuando llegó todo el mundo a la oficina; un abogado que demandó a Sid Meier pidiendo una compensación por daños y perjuicios por el tiempo que se pasó jugando en lugar de trabajando; una mujer que pasó 48 horas seguidas jugando un fin de semana y, finalmente, una pareja de novios que, en la universidad, decidió turnarse una hora cada uno para jugar, algo que terminó con la chica encerrada en el cuarto y el novio en la calle toda la noche para que ella pudiera acabarse la partida.

Civilization III

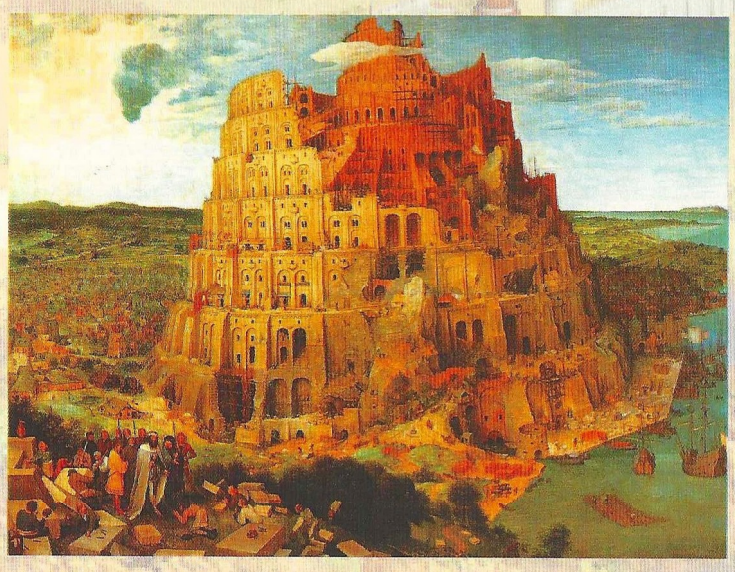
Reconstrucción de un imperio

Desde la perspectiva de Sid Meier, el éxito de Civilization gira alrededor de dos elementos. El tema del juego es lo que engancha primero, permitiéndote, en cierta manera, rescribir la historia de la humanidad convirtiendo a tu pueblo en una potencia global. Y después, el juego dio un empujoncito al adictivo concepto de un... turno... más.

El aspecto crucial del juego, argumenta Meier, es que mantiene al jugador un paso por delante de los acontecimientos. En este polifacético entorno basado en turnos, actúas primordialmente y reaccionas ocasionalmente, mientras se desarrollan varias líneas "argumentales" de forma constante. Por el contrario, muchos juegos en tiempo real, por su propia naturaleza, te mantienen siempre reaccionando. Su única línea argumental es reaccionar de la manera adecuada.

Esto no tiene en cuenta el potencial de tu mente, que transforma la agresión de un líder enemigo en algo personal. Qué demonios, transforma todo lo que hay en el juego en algo personal.

En el mejor de los casos, eso es lo que hacen los juegos de ordenador: desatan el potencial de tu imaginación. Por eso Doom es el juego más aterrador jamás creado. Por eso nos convencimos de que Barça Manager favorecía al equipo blaugrana por encima de los demás. Y así es cómo Cibilization se convertirá una vez más en una experiencia que cambiará la vida de muchas personas.



Cuando Sid Meier y Firaxis empezaron a plantearse la aproximación a Civ III, se decantaron inmediatamente por cuatro principios que marcarían esta secuela:

En primer lugar, el juego necesitaba desarrollar más sus aspectos no militaristas. "El concepto original tenía diferentes aspectos, pero el militar era definitivamente el más redondo", explica Meier. "Era la forma más viable de ganar una partida". Para añadir una dimensión extra al juego, se están completando los modelos económico y diplomático, así como todo un nuevo elemento cultural que se está introduciendo.

Ahora, los escenarios tienen materias primas que, cuando se encuentran dentro de la esfera de influencia de una ciudad, se pueden utilizar en beneficio de la civilización del jugador.

La serie Call to Power, que no fue especialmente bien acogida entre la crítica especializada internacional, introdujo algo similar. Pero la diferencia clave entre esos dos juegos y éste ilustra la propiedad de Meier y una comprensión clara de los conceptos fundamentales de Civilization.

En el diseño de Firaxis, las materias primas del mapa están íntimamente ligadas al juego. En lugar de funcionar estrictamente como una fuente de ingresos, las materias primas se pueden emplear para construir determinados tipos de unidades o hacer más felices a los ciudadanos. También sirven para amplificar el poder del jugador y, posiblemente, para, incluso, ganar el juego. Al igual que en Civ I y II, todos los elementos de Civilization III apuntan a la toma de decisiones que es tan crítica en una partida resuelta con éxito.

Esto se hace especialmente evidente en la decisión de diseño de agregar el elemento cultural al juego. Siendo una noción aún más etérea que la diplomacia y la economía, Firaxis está haciendo su trabajo abstrayendo los principios de la cultura: conocimiento, influencia e identidad, y aplicándolos a la toma de decisiones. Las bibliotecas y otras mejoras de las ciudades acumulan puntos de cultura para una civilización, expandiendo sus fronteras e influencia. Cuanto más antigua sea una biblioteca, más cultura

Sid Meier habla

De Dinosaurs, diseño de juego y todo lo que hay en medio

1 de mayo de 2001

"La única ventaja que tengo," se ríe cuando se le pregunta cómo es ser Sid Meier, "es que poseo una tarjeta de 'salida de la cárcel gratis' cuando cometo un error". Está claro que uno de los diseñadores más respetados del mundo de los juegos para PC no se sobreestima. "El Sid Meier que pone su nombre en las cajas de loe juegos es casi otra persona. Me da ciertas libertades, pero no me lo tomo demasiado en serio".

Resulta sorprendente oír hablar a Meier. Su tono no es imperativo ni quedo, y en cierta manera tampoco es imponente o tímido. Responde a las preguntas y ofrece sus opiniones con el tipo de claridad que te tiene, dos días más tarde, citándole delante de tus amigos. Es fácil pensar que le caes bien.

Lo cierto es que probablemente así sea. Después de todo, este tipo permitió a un programador recién contratado que se quedara en su casa. Un tipo que toca el piano con el coro de la iglesia de su hijo, cuya esposa cría conejos y cuya abuela aún le envía galletas a sus oficinas en Hunt Valley, Maryland. Su personalidad y estilo son contagiosos y se descubren al instante. Cuando te das una vuelta por las oficinas de Firaxis, te encuentras con que todo el mundo se lleva bien, que hay muchas bromas y risas, todo orientado a Civilization III.

Sid Meier siempre piensa en el diseño del juego. "Mi nombre en la caja no es una garantía", opina. "Aún tengo que hacer buenos juegos". Mientras habla, te das cuenta de que no se mueve. Habla tranquilamente apoyado en el respaldo de la silla, con la calma relajada y las maneras de un músico de jazz. Se inclina hacia delante mientras discute su aproximación al diseño del juego. Está emocionado.

Ofrece algunas pinceladas de porqué sus juegos son tan únicos. "Me gusta elegir primero un tema y después, encontrar la forma adecuada de presentarlo. Civilization, por ejemplo, empezó como un juego tipo SimCity, con zonas para granjas y ciudades. Pero me sentía como si estuviera jugando con guantes". Así que lo aparcó un tiempo, desarrolló Covert Action para Microprose y volvió con Civ. A mitad del diseño, empezó a sentir que tenía entre manos algo especial, pero no podía asegurarlo."En el fondo, pensaba que estaba un poco loco y que nadie entendería aquello".

Juegos de consola:

"Francamente, mantengo a mi hijo de 10 años alejado de los juegos de consola. Ponen poco énfasis en pensar y la inteligencia".

Violencia:

"Por un lado, creo que la gente debería poder hacer el juego que quiera. Por otro lado, como diseñadores, no deberíamos abusar de la libertad que tenemos. El énfasis en la violencia para impactar fue sólo una fase. Podemos acotar esos horizontes, pero al final, es un callejón sin salida".

Blizzard:

"Tengo un gran respeto por esos chicos. No estoy seguro de quién está detrás de su talento, pero son increíbles".

Historia de los juegos:

"Es una vergüenza que no tengamos una historia viva de los juegos de ordenador. Los jugadores nuevos no pueden jugar con los clásicos".

Internet:

"Estamos al borde de algo realmente grande. Ahora mismo, aún cogemos juegos de un jugador y los convertimos, pero todo apunta a que estamos poniendo los cimientos de algo inmenso. Quizá Los Sims online lo consiga".

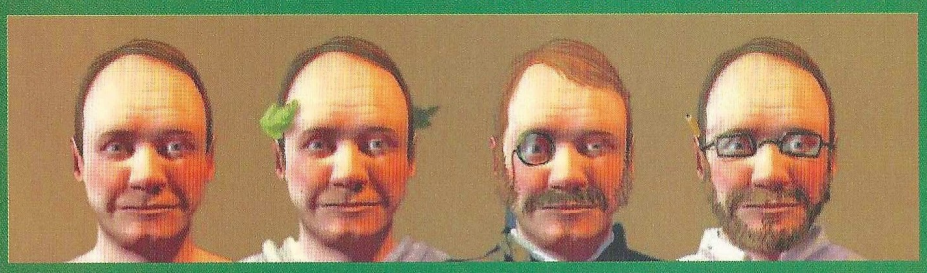
Tiene un largo historial de empezar juegos para luego pararlos. "Hice lo mismo con Railroad Tycoon, que empezó como un modelo de juego ferroviario. Lo aparqué y lo retomé más tarde para terminarlo". Los jugadores sólo pueden esperar que suceda lo mismo con Dinosaurs. "Simplemente éramos incapaces de hacerlo tan bueno como sonaba", explica con el candor y humildad que rara vez ves en ninguna parte, mucho menos en la industria de los juegos. "La parte central del juego era muy farragosa".

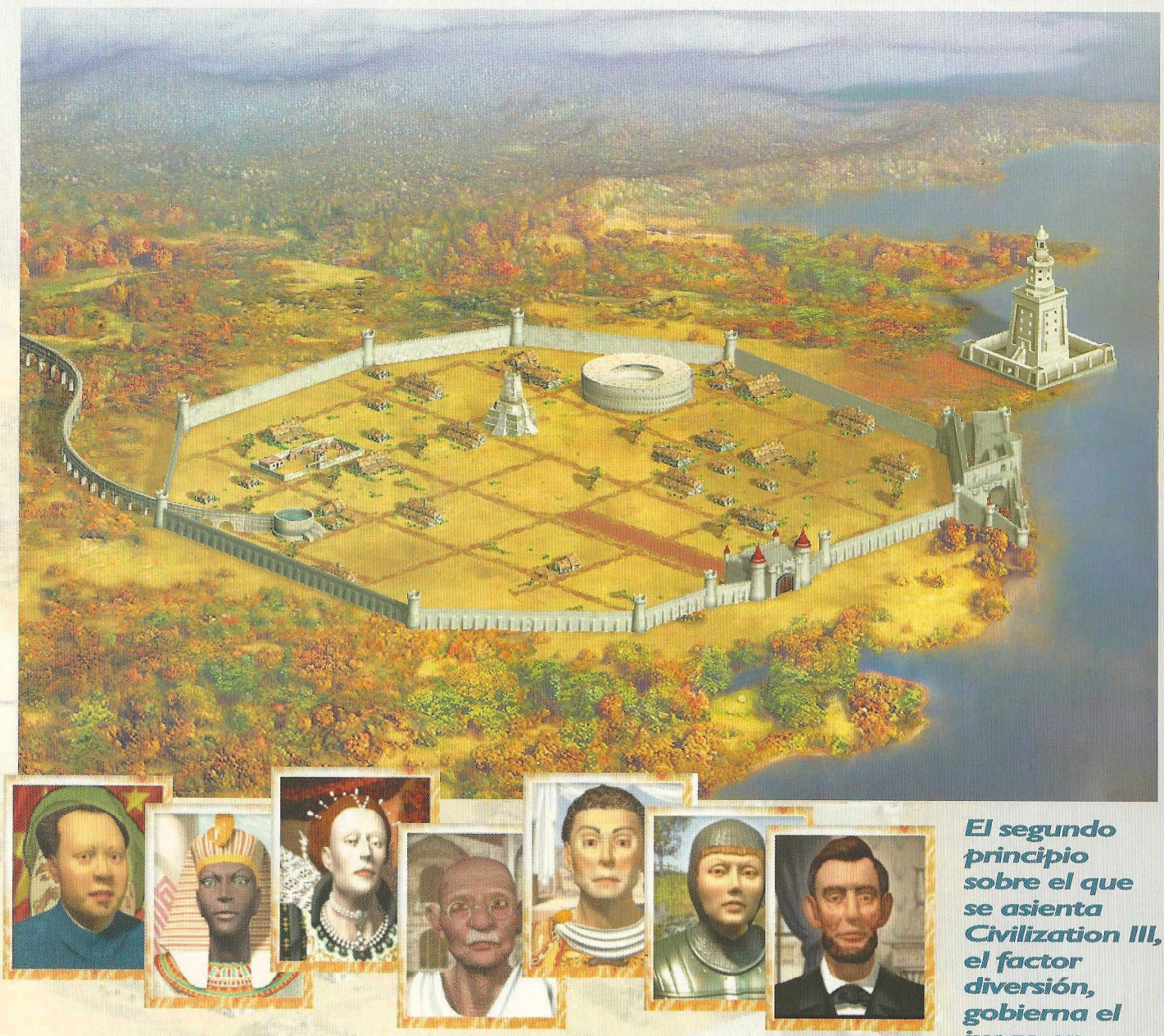
Más que nada, Meier, que nació y creció en Detroit, se ve arrastrado por temas históricos: dinosaurios, precivilización, la revolución americana, la guerra civil e, incluso, la era que sirvió de escenario a los piratas, una de sus favoritas.

Sorprendentemente, no cree en toneladas de no ficción alrededor de sus temas. "Tenemos una broma que dice que sólo realizamos investigación cuando el juego está terminado. Si leo demasiados libros, crearé un juego basado en libros". Pone como ejemplo Balanace of Power, de Chris Crawford, "un gran juego imposiblemente difícil", para apoyar esta idea. En su lugar, su meta es coger un tema y crear un juego basado en lo que todo el mundo sabe o idealiza, como en el caso de su favorito." Piratas era sobre películas de piratas, no un periodo histórico".

¿Qué viene ahora para Meier, que incluye entre sus favoritos de la historia el juego de tablero Risk, 7 Cities of Gold, M.U.L.E., Empire, Diablo, Starcraft y Age of Empires? "Me gustaría ponerme con un juego multijugador masivo, pero no tengo una idea clara de qué haría".

Sólo podemos esperar que, en algún momento entre ahora y el final de Civilization III, encuentre esa idea. Seguro que merece la pena jugarlo.





El segundo principio sobre el que se asienta Civilization III, el factor diversión, gobierna el juego en general

acumulas. Cuanta más cultura acumules, con mayor facilidad asimilarás otras ciudades conquistadas.

El segundo principio sobre el que se asienta Civilization III, el factor diversión, gobierna el juego en general. En lugar de limitarse a añadir cosas y retocar Civilization II (1996), Firaxis ha decidido volver a las raíces del original. "Nos gustaba mucho la accesibilidad del primer juego, ero muy fácil empezar a jugar", explica Meier. "Desde el principio te pasaban cosas geniales".

Así que, y esto se cumple especialmente en las primeras fases de juego, Civ III enfatiza las maravillas y la aventura. Muchos refinamientos y mejoras, grandes y pequeños, marcan el camino hacia ese objetivo. Los colonos se dividen ahora en dos: los originales y los trabajadores que sirven para mejorar el terreno, unidades que pueden ser capturadas por otros jugadores.

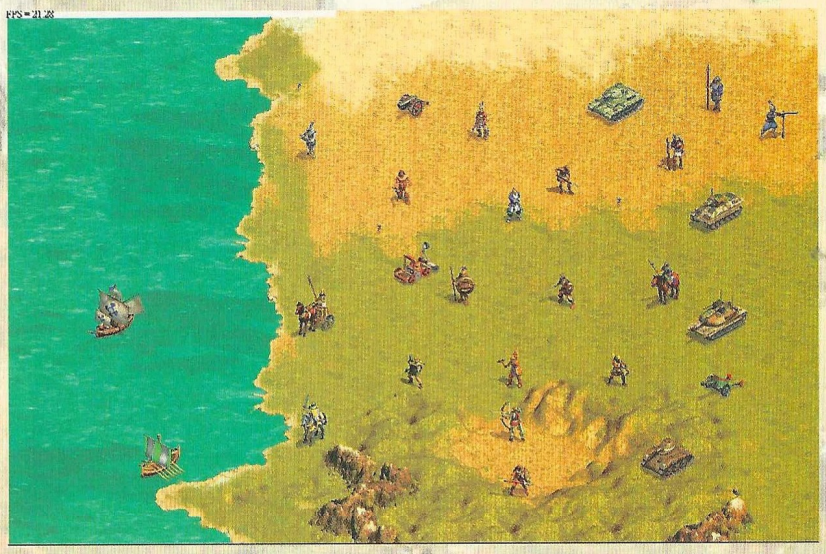
También está la adición de los Grandes Líderes. Cuando una unidad gana una batalla y es promocionada a veterana, existe una pequeña posibilidad de que se separe de ella un Líder. Cuando esto suceda, lleva al Líder de vuelta a una ciudad sin que sea capturado y podrás utilizarle para tres tareas. Puede construir un ejército (esencialmente una unidad apilada que lucha contra todos al mismo tiempo), formar una Academia Militar (que construye ejércitos) o acelerar la construcción de un edificio de tu imperio.

Dependiendo de cómo vayan las cosas durante las partidas de prueba, el equipo de diseño también está acariciando la idea de permitir que grandes artistas, exploradores y científicos surjan en las ciudades líderes de cada categoría.

Hasta la antigua tradición de ataques bárbaros aleatorios ha sido reformada con esta noción de diversión y aventura en mente. Las hordas atacantes ahora tienen campamentos en el mapa: destruye uno y reaparecerá donde haya niebla de guerra.

A medida que avanzas en el juego, Civ III va ganando gradualmente en complejidad. Pero si ya has jugado Civiliation anteriormente, ya lo sabes. La infelicidad se convierte en un serio problema difícil de controlar. Además, tienes que saber cómo maximi-

El equipo de diseño esté evitando el uso de secuencias animadas en la medida de lo posible



El equipo de diseño se ha hecho con una pintura del siglo XVII de Peter Brueghel como musa

zar tus investigaciones y qué investigar. También está la diplomacia: Civ III presenta algunas innovaciones que hacen las negociaciones más conversacionales y te conceden más libertad, como el derecho a denegar al enemigo que sus unidades circulen por tus caminos y carreteras.

Afortunadamente, teniendo en cuenta el énfasis en la accesibilidad, Firaxis está haciendo el interfaz tan sencillo y eficaz como sea posible. Esto significa mejoras como consejeros que te pueden indicar hasta qué punto se puede confiar en los chinos, por ejemplo, y la capacidad de localizar a tus trabajadores dentro de tus ciudades desde la pantalla principal.

Algo que nos gustaría mucho encontrar pero de lo que no hemos oído nada es algún sistema para mantener un registro de tus habilidades durante el juego. Quizá algo parecido a lo que hace Black & White, identificándote con un nombre antes de empezar a jugar para registrar tus estadísticas globales y, quizá, el rango.

Visualmente, Firaxis cree que es tan importante tener una visión singular del aspecto del juego que el equipo de diseño se ha hecho con una pintura del siglo XVII de Peter Brueghel como musa. Cada vez que un artista del equipo tiene una pregunta sobre el diseño o la paleta de colores, consulta la Torre de Babel de Brueghel. Según Firaxis, esto crea una temática visual única en el juego. De hecho, la pintura es tan importante que se ha incluido un modelo adaptado en la animación de introducción del juego.

Sin embargo, resulta interesante que el equipo de diseño esté evitando el uso de secuencias animadas en la medida de lo posible, lo cual está bien. La tercera vez que ves las secuencias en estos juegos, cosa que ocurre demasiado en este tipo de juegos, lo único que quieres es saltártelas. Los diseñadores saben que las animaciones se quedan obsoletas porque todos han jugado a Civilization. Para los artistas y diseñadores gráficos involucrados en el proyecto, Civ no es una noción abstracta, sino una experiencia increíblemente tangible. Puesto que Sid Meier está involucrado en las pruebas del juego, es decir, jugar horas y horas para ver qué tal está y localizar errores, ¿podría ser de otra forma?

Hay... que... jugar

En el momento en que Firaxis firmó el acuerdo con Hasbro, Meier y el equipo de diseño empezaron a jugar a Civ III. Reemplazaron los gráficos de Alpha Centauri (el último gran título de Firaxis) con iconos en bruto estilo Civilization y modificaron las reglas para reflejar sus decisiones de diseño para el nuevo juego.

Para Meier, jugar es el aspecto más crítico del diseño. Sin este factor, argumenta, el clásico original jamás habría sido lo que es. Esto es dogma en Fira-

xis, así que todo el mundo juega cuanto puede. Hablan entre ellos, se hacen revisiones y se juega un poco más.

Por este motivo, muchos de los elementos de diseño aún están en el aire, lo que significa que algunas de las cosas que estás leyendo serán ajustadas, cambiadas o, incluso, pueden desaparecer. Las civilizaciones pueden o no tener ventajas inherentes. Lo mismo sucede con las unidades especiales: el F-16 americano o la legión romana pueden tener poderes especiales, pero no si Firaxis cree que alguno de esos elementos puede desequilibrar el juego.

Desafortunadamente, esto también se aplica al multijugador. Por ese motivo Firaxis no habla de ello aún, pero el presidente y CEO Jeff Briggs promete "algo realmente innovador" en este aspecto.

En un momento, avances (muchos como la teoría de la música tienen una orientación cultural), maravillas extra (las posibilidades incluyen Internet y un gran canal que uniría dos océanos proporcionando ingresos) e incluso las reglas que se aplican a la vistoria, pueden cambiar. Para ahorrarse tiempo de diseño, el arte y sonido de algunos aspectos del juego no se harán hasta que sea seguro que están en el juego.

"El Civilization original tenía hovercrafts y mapas del doble de grandes", responde con entusiasmo Meier cuando se le insiste en que explique este énfasis en jugar. "Pero cuanto más lo jugábamos, más nos dábamos cuenta de que es mejor sobrecomprimir la jugabilidad que lo contrario. Aprendimos a mantener cierta brevedad en la parte central del juego para que el jugador esté barajando decisiones constantemente. Civ es largo, pero podría serlo mucho más".

Cualquiera que esté familiarizado con el Civilization de Activision sabe exactamente a qué se refiere Meier. Aunque fuesen una interesante reinterpretación de un juego de May of Fame, las partes central y final de los dos Call to Power deberían haber sido más ágiles dirigiéndose hacia el final del juego.

Meier sabe la verdad: todo el juego es un sprint final hacia la línea de meta. Esto se debe a que, para él, el diseño del juego es un sprint hacia la fecha de salida. Con suerte, ese sprint terminará a finales de este año.

Para ahorrarse tiempo de diseño, el arte y sonido de algunos aspectos del juego no se harán hasta que sea seguro que están en el juego

Que está dentro

- Multijugador
- Victorias económica y diplomática
- Materias primas y comercio
- Expansión cultural
- Control de fronteras y zonas para unidades especiales
- Grandes líderes
- Ejércitos

Qué se queda fuera

- El soporte de unidades militares con unidades de escudo (ahora sólo es oro)
- La vista de ciudad
- El fudamentalismo

Qué está cambiando

- Los puntos de vida para unidades
- El final de juego con la carrera espacial
- Los consejeros proporcionan información más útil
- El árbol tecnológico (se pueden crear colas)
- La "civilopedia"
- La diplomacia es más compleja y conversacional

2001: Odisea en el espacio

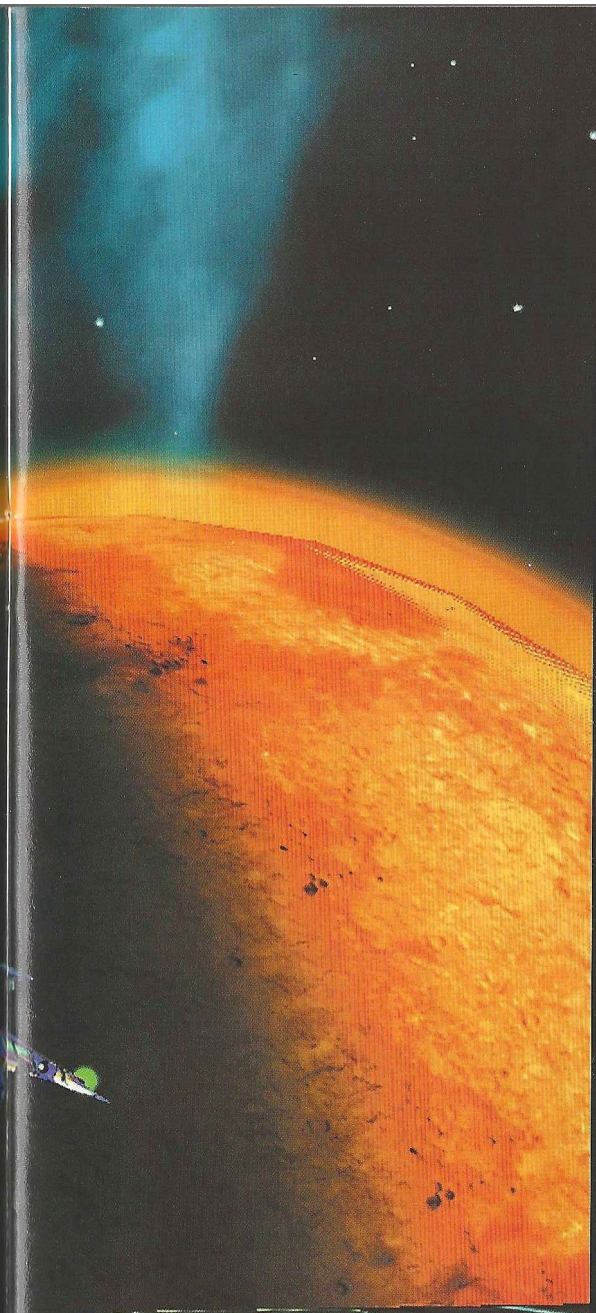
Por increíble que parezca, ya estamos en el mítico año 2001. Hemos alcanzado esa fecha cuya mera mención en la segunda mitad del siglo XX inspiraba todo tipo de imágenes sobre el brillante futuro que aguardaba a la humanidad con la llegada del nuevo milenio.

A estas alturas, la conquista del espacio se percibía como un hecho. Hace 31 años, Stanley Kubrick pensaba que ya dispondríamos de sofisticadas estaciones flotando en el vacío del espacio. Y aquí estamos, en el mismo planeta de siempre, con la construcción de la primera de estas instalaciones todavía en sus fases iniciales. Seguimos alzando la vista a las estrellas y preguntándonos cuándo las visitaremos.

Por suerte para nosotros, no estamos solos. Dentro de este segmento de soñadores también hay desarrolladores de juegos dispuestos a plasmar sus visiones de un futuro espacial, capaz de dejar obras capitales de este género dentro de los juegos de ordenador, como Wing Commander o Tie Fighter, reducidas a la magnitud de simple escaramuza comparable en escala a la 1ª Guerra mundial. Mientras la NASA especula con la posibilidad de terraformar planetas, nosotros nos pondremos a los mandos de imponentes naves estelares.

Olvidad la plomiza y decepcionante realidad del presente. ¿Quién no prefiere cambiar el agujero de la capa de ozono por agujeros negros? ¿O vacas locas por criaturas casi tan peligrosas y temibles, como los Aliens? Preparaos para emprender el viaje de vuestras vidas.

- EARTH AND BEYOND
- INDEPENDENCE WAR 2: THE EDGE OF CHAOS
- STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
- STAR TREK DEEP SPACE NI DOMINION WARS
- STAR WARS: GALAXIES
- JUEGO DE ROL DE STAR WA DE BIOWARE
- FREELANCER
- BATTLECRUISER MILLENNI



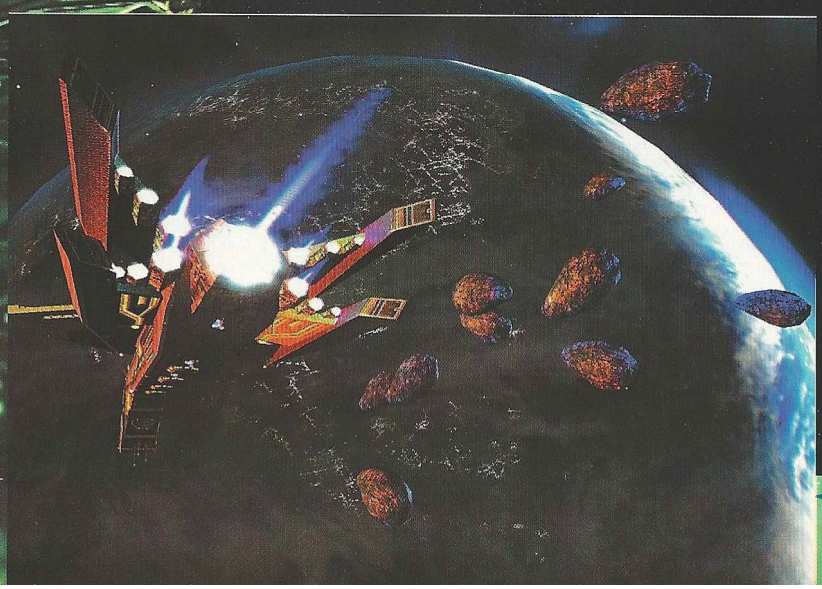
Earth and Beyond

Explorando el espacio en buena compañía

El campo de los juegos multijugador online está a punto de sufrir una importante explosión muy superior a todo lo visto en los últimos años. Mientras productos como EverQuest, Ultima Online o Asheron´s Call parecen, cada uno a distinta escala, consolidados en el mercado, el éxito de los mismos ha impulsado a un gran número de desarrolladores a lanzarse a una cada vez más concurrida carrera por presentar su propia aportación al sector con el fin de hacerse con un merecido hueco en el universo virtual de la red. Los diseñadores trabajan a plena capacidad para dar con ideas originales que les permitan distinguirse de la masa y captar la necesaria atención de suficientes usuarios como para mantener con vida un proyecto de esta envergadura.

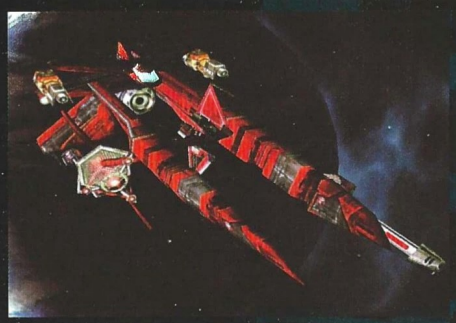
Los primeros que parecen haber logrado establecerse de forma más o menos fija han sido los llamados MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role Playing Games, que podría traducirse libremente por algo así como juegos de rol online con abundante presencia de múltiples jugadores), entre los que se encuentran los tres títulos que acabamos de mencionar en el párrafo anterior. De ellos, EverQuest es el que parece haber logrado una mayor aceptación, a pesar de que, en principio, no pareciera tener grandes posibilidades. Al fin y al cabo, no cuenta con la ventaja de una larga tradición en el mundo de los juegos de rol, como es el caso de Ultima. Además, en opinión de muchos aficionados, es el que cuenta con la ambientación fantástica más típica, donde se dan cita casi todas las convenciones del género, rozando el plagio sin complejos de universos sobradamente conocidos como el de Dungeons & Dragons. El mundo de Asheron´s Call es mucho más original tanto en su concepción inicial como en su desarrollo. Y, sin embargo, hace unos meses, Sony y Verant, responsables de la criatura, celebraban haber alcanzado la nada despreciable cifra de 300.000 suscriptores, que no ha hecho sino aumentar desde entonces. No está nada mal para un producto que el pasado mes de febrero cumplía su segundo aniversario. La avalancha de imitadores de distinta calaña no tardará mucho en llegar.

El concepto de MMORPG suele estar asociado intrínsecamente a otro, que es el de los denominados mundos persistentes. Es decir, aquellos dotados de vida propia, que sigue su propio curso en los servidores del juego, independiente de la aportación del jugador, sin detenerse ni desaparecer una vez que éste apaga su máquina. Son mundos compartidos en los que puede encontrarse en cualquier momento del día a miles de usuarios jugando de forma simultánea, ya sea solos o acompañados, cooperando o compitiendo. De ese modo, si dejamos para otro día eso de rematar al dragón para quedarnos con su tesoro, podemos encontrarnos con que otro aventurero más avispado se nos ha adelantado y no nos ha dejado ni los restos.



Pero no sólo de matar dragones, orcos y goblins vive el hombre. No faltan aquellos que sienten en lo más profundo de su ser la llamada de las estrellas y que han convertido todo eso de "el espacio, la última frontera" en una suerte de credo personal. Hasta hace poco, la escala a la que habían podido moverse en juegos que trataran esta temática era más bien li-

2001: Odisea en el espacio



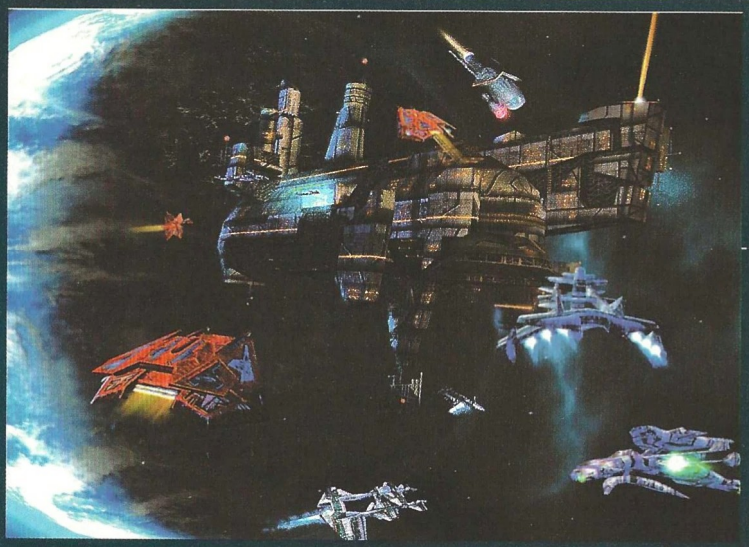
Earth & Beyond es el único juego que nos permite labrarnos nuestro propio destino virtual en la mejor tradición de aventureros del espacio como el clásico Buck Rogers

mitada, en el mejor de los casos, igual que ocurría con los juegos fantásticos estilo D&D. El éxito de los MMORPG también ha inspirado a una serie de desarrolladores a crear completos mundos de ciencia ficción con una riqueza de contenidos capaz de competir, en la medida de lo posible, con los decanos de este campo, fundamentalmente, Star Wars y Star Trek, que, naturalmente, también se preparan ambos para dar el salto online. A pesar del enorme esfuerzo que suponen, tanto en lo financiero como en lo creativo, en última instancia, la gran mayoría de estos productos están inevitablemente condenados al fracaso. Por desgracia, según nuestros cálculos, el día tiene un máximo de 24 horas y cualquier jugador sólo puede permitirse el lujo de dedicar a su afición una determinada cantidad de las mismas. Sin embargo, por lo que hemos podido ver hasta el momento, uno de los juegos que cuentan con más posibilidades de acaparar un buen porcentaje de esas horas podría muy bien ser la primera incursión de Westwood Studios en este terreno de los mundos persistentes online, Earth and Beyond.

Y tú ¿de qué planeta vienes?

¿Qué es lo que nos mueve a apostar por Earth & Beyond? El motivo, básicamente, es sencillo: es el único juego que nos permite labrarnos nuestro propio destino virtual en la mejor tradición de aventureros del espacio como el clásico Buck Rogers, construyendo nuestra propia nave espacial, luchando por o contra el bien, amasando envidiables fortunas o explorando los más recónditos rincones del vasto universo.

El juego se desarrolla en un futuro no demasiado lejano, el siglo XXIII. La humanidad se halla sumida en un estado de guerra fría, tratando aún de recuperarse de un conflicto de proporciones casi catastróficas que tuvo lugar 100 años antes, tras el descubrimiento de la primera puerta estelar, que permite el viaje instantáneo entre puntos distantes. En este panorama, encontramos tres facciones tratando de hacerse con el dominio de nuestro sistema solar. Por un lado, en nuestro planeta natal, la Tierra, se encuentra la Terran Alliance (Alianza Terráquea), dominada por un capitalismo feroz. En segundo lugar, dedicados ante todo a la investigación y el avance de la ciencia desde su luna de Júpiter, tenemos a los monjes-científicos de Jenquai. Y, para terminar, el más belicoso de los bandos, los colonos de la Progen Republic (República Progen), ocupados en crear, por medio de la clonación y la ingeniería genética, una poderosa estirpe de guerreros en Marte.



Estas son las tres facciones que constituyen los cimientos a partir de los cuales crearemos nuestro personaje. Aunque Earth & Beyond pueda parecer un sueño hecho realidad para los aficionados a los simuladores de combate espacial de gatillo fácil, en realidad se trata más bien de un juego de rol muy sólido y completo. Cualquier ciudadano, independientemente de su planeta de origen, puede acceder indistintamente a los tres oficios básicos disponibles (luchador, guerrero o comerciante), que, combinados con las bonificaciones de habilidad que confiere cada planeta, dan lugar a nueve posibilidades distintas. De ese modo, aunque los mejores comerciantes puros serán los terrestres, eso no significa que un Progen más combativo no pueda alcanzar un estatus importante dentro de esta profesión. Simplemente, sus habilidades innatas tenderán a llevarle por un camino algo distinto al que cabría esperar, favoreciendo quizá actividades como la piratería y el asalto de convoyes o el contrabando de productos del mercado negro.

De forma similar a lo que ocurre en el ya mencionado Asheron's Call, nuestro personaje empezará con sólo dos o tres habilidades básicas, a las que se irán uniendo otras a medida que vaya adquiriendo experiencia, hasta llegar a acumular unas 15 o 20, aproximadamente. A diferencia, por otro lado, de lo que sucede en EverQuest, el progreso en estas habilidades no dependerá del uso que hagamos de las mismas, por lo que obtener experiencia se convertirá en algo crucial. La lista de habilidades todavía no es definitiva, pero Westwood tiene previsto contar con una cifra de unas 100 o más, entre las que se incluyen diplomacia, golpe crítico y las típicas pericias de armas. Al subir de nivel podremos optar por adquirir nuevas habilidades o adiestrarnos para mejorar las que ya tenemos. De hecho, para alcanzar los niveles más altos de una habilidad (cuarto o quinto), seguramente se nos encomiende que cumplamos algún tipo de búsqueda épica. Pero eso no es todo, ya que, por mucho que queramos, no será posible llevar al máximo cualquier habilidad que obtengamos, pues nuestro planeta natal puede limitar nuestra capacidad de avance en algunas de ellas. Lo que se trata con ello es de evitar desarrollos ilógicos, como que un comerciante Jenquai pueda maximizar su puntuación de golpe crítico, o un guerrero Progen haga lo propio con su diplomacia. Eso también servirá para infundir un cierto sentimiento de cooperación entre los jugadores, ya que los equipos mixtos de guerrero, explorador y comerciante capaces de combinar las distintas habilidades de cada miembro, podrán sacar mejor provecho de las posibilidades que ofrece el universo de Earth & Beyond. Para facilitar esa cooperación, se fomentará la creación de asociaciones y gremios en las que los jugadores puedan entrar en contacto unos con otros y emprender misiones conjuntas de diversa índole.

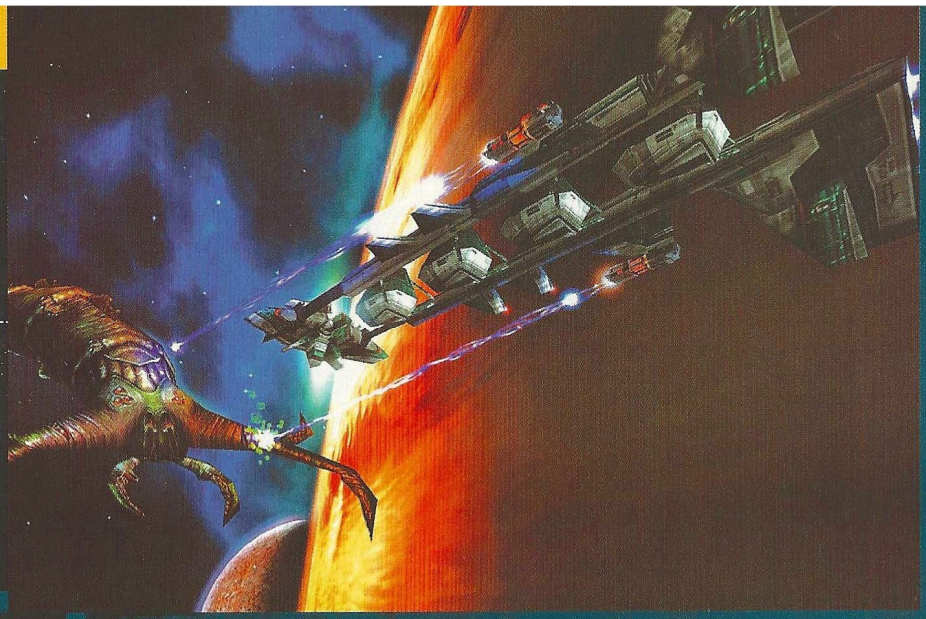
Uno de los elementos que nos ha resultado más atractivos desde un primer momento es el hecho de que nuestra nave espacial deviene en una especie de representación material de nuestra clase y nivel. Está muy bien eso de poder diseñar una personificación 3D que se convierta en nuestro avatar para cuando nos encontremos recorriendo los pasillos de una estación espacial a la búsqueda de nuevas misiones (más adelante hablaremos de ello) pero, en un juego así, la mayor parte de nuestro tiempo lo pasaremos como capitán de nuestra propia nave personal. Por eso será ésta, más que el avatar,

Manipulando el tiempo y el espacio

Una práctica muy extendida entre un buen número de aficionados es la manipulación artificial de los personajes, conocida con el término "Twinking," por la cual se potencia de forma artificiosa un personaje, de una manera que él mismo, por sus propias características de nivel y habilidad, no podría. El procedimiento más sencillo para realizar una de estas manipulaciones consiste simplemente en que un personaje veterano cuide de otro novato, permitiéndole conseguir un equipo no acorde con su nivel (como darle una maravillosa y casi imposible de conseguir espada +5, +8 contra dragones a ese guerrero tan verde de nivel 1) y protegiéndole de peligros mayores. Sin embargo, Earth & Beyond pretende evitar, en la medida de lo posible, este tipo de prácticas, gracias a su escala de desarrollo tecnológico. Así, si los motores de nuestra nave tienen un nivel dos, será imposible instalarle de repente un motor de nivel nueve, ya que no funcionaría.

Estamos seguros que esta política no sentará bien a aficionados como el co-fundador de Westwood, Brett Sperry, que es, según varias fuentes de la compañía un consumado experto en el uso de esta técnica en EverQuest. Según hemos sabido, Sperry es de los que lleva varios personajes de nivel alto para que machaquen a un monstruo peligroso y poderoso, dejando que el novato sea el encargado de rematarlo y recibir toda la experiencia. Es capaz de tener cuatro ordenadores conectados a la vez en su casa para hacer que esta táctica funcione. Tanto si estáis de acuerdo como si no con las técnicas de manipulación de personajes de Sperry, desde luego hay que reconocerle su ingenio y entusiasmo. Si Earth & Beyond logra inspirar aunque sea a un mínimo de jugadores hasta alcanzar las cotas de aplicado fanatismo de Sperry, su éxito estará más que asegurado.

2001: Odisea en el espacio



5 razones por las que E&B no es un juego espacial tradicional

1. Nada de Joysticks: El combate se desarrolla en tiempo real pero se controla con el ratón, con tiradas de dados –al estilo de los juegos de mesa– no visibles, en las que el resultado se determina a partir de atributos tales como el armamento y las habilidades. De ese modo, el ritmo del combate será más bien lento, y su desarrollo dependerá de la capacidad de decisión y la táctica, no de la velocidad y la destreza.

2. La escala: Hasta la nave más grande de cualquier jugador es minúscula comparada con una estación espacial, una nave principal o ciertas criaturas.

3. Integración en la red: Podremos comprar y vender objetos online, fuera del mundo de juego.

4. Periodismo: Westwood busca nuevos caminos para estimular la participación de los aficionados, como que los jugadores puedan convertirse en reporteros que informen sobre los acontecimientos más importantes que se produzcan en el mundo de juego, actividad que podría incluso llegar a convertirse en un nuevo oficio.

5. Muerte: Al tratarse de un mundo persistente online, la muerte no es algo permanente. Tendremos derecho a una muerte gratuita al día; tras la cual volveríamos a materializarnos en nuestra base estelar al 70% de nuestra salud, con opción a pagar por un arreglo completo.

la que servirá fundamentalmente para identificarnos a los ojos de los demás. Conforme vamos obteniendo niveles, ascenderemos en la escala tecnológica del juego y dispondremos de la oportunidad de mejorar determinadas secciones de la nave en incrementos prefijados. Así, podremos mejorar nuestros sensores o decantarnos por una mayor potencia de fuego; o dotar de más energía a nuestros escudos a costa de los motores, con lo que perderíamos la posibilidad de alcanzar mayores velocidades para dejar atrás a nuestros atacantes. Cada raza tiene su propio estilo específico de nave, y cada oficio su configuración básica, por lo que en nuestros viajes por la inmensidad del espacio deberíamos encontrarnos con naves de todo tipo, máxime si tenemos en cuenta que cada jugador podrá escoger también el color y otros adornos y distintivos (algunos de los cuales pueden ser recompensas obtenidas al alcanzar ciertos niveles). De ese modo, debería ser relativamente sencillo hacerse una idea del nivel, clase y habilidades de otra nave de un simple vistazo.

Tanto que hacer y tan poco tiempo...

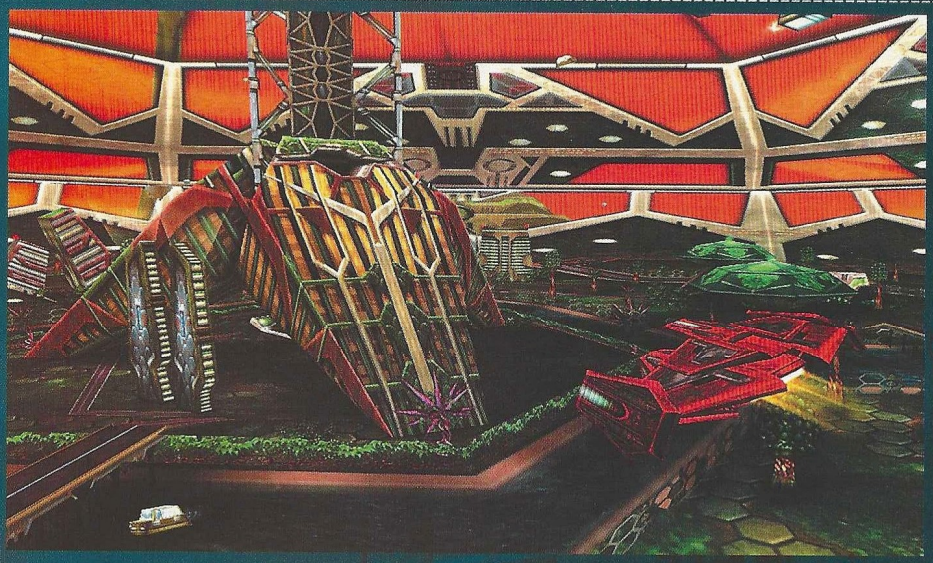
Entonces ¿qué hay que hacer para conseguir esa experiencia necesaria para obtener habilidades o mejorar nuestra nave? Bueno, podríamos seguir el modelo básico del rol online y limitarnos a matar todo lo que se cruce en nuestro camino. Pero los diseñadores parecen especialmente interesados en asignarnos misiones interesantes para cumplir. A tal fin, están haciendo auténticamente el pino por crear un sistema de misiones y búsquedas que se convierta en el modelo a seguir que EverQuest debería haber sido y no es. Su esperanza es que las misiones logren dotar de mayor fluidez y profundidad narrativa al juego de lo que haría la búsqueda constante de enemigos al azar. Básicamente, encontraremos dos tipos de misiones: prediseñadas y personalizadas. Las personalizadas se obtienen a través de los generadores de misiones que se hallan en las estaciones espaciales, los cuales examinan las características de nuestro personajes, rellenan una serie de detalles en una plantilla y crean una misión pensada específicamente para nosotros, ya sea una escolta, un rescate, una entrega o cualquiera de cientos de posibilidades.

Las misiones predefinidas deberían resultar más interesantes, ya que servirán para que avance la historia y, a menudo, nos obligarán a buscar ayuda para completarlas. Estas misiones podrían resultar tan aparentemente simples como pedirnos que acabemos con un PNJ (Personaje No Jugador) o tan complicadas como encargarnos en unos días de la formación de un escuadrón de cazas para acabar con una enorme nave principal.

Pero no todas girarán en torno a algún tipo de conflicto. El equipo de Earth & Beyond es de la opinión de que no todos los jugadores están interesados en luchar como única forma de obtener experiencia. Por ello, han dividido los posibles intereses de los aficionados en tres categorías principales: combate, comercio y exploración. El primero es obvio, básicamente se reduce a buscar el enfrentamiento, ya sea con PNJs o con otros jugadores. Sí, se permitirá acabar con otros jugadores, ya que habrá sectores seguros y otro que no lo son tantos, en los que aquellos que gusten de ese tipo de "interacción" podrán dar rienda suelta a sus bajos instintos.

Una alternativa a esta vía es el comercio, en todas sus variantes imaginables. Ya sea como un honrado mercader que trata de distribuir un producto inventado por él mismo en todos los rincones de la galaxia, o un prospector en busca de nuevas vetas a explotar en algún remoto cinturón de asteroides, o incluso como un contrabandista que intenta eludir a las fuerzas del orden para colocar su ilegal carga en el mercado negro, podremos reunir la experiencia necesaria para seguir avanzando sin tener que usar la violencia.

Así mismo, aquellos con espíritu explorador también dispondrán de ocasiones suficientes para descubrir nuevos planetas, localizar puertas estelares, establecer contactos con civilizaciones desconocidas y saber, en fin, muchas cosas que los demás desconocen por completo, como la localización exacta de fortalezas militares



Conforme vamos obteniendo niveles, ascenderemos en la escala tecnológica del juego y dispondremos de la oportunidad de mejorar determinadas secciones de la nave en incrementos prefijados

secretas u oscuros métodos para fabricar objetos extraños. Esta información podrá, naturalmente, compartirse temporalmente con otros, pero teniendo presente que lo que realmente se valorará son los conocimientos del personaje que llevamos, no los nuestros propios, por lo que será inútil obtener datos de este tipo a través del contacto directo con otros jugadores. Es decir, lo que importa no es que sepamos dónde encontrar ese material precioso tan valorado en tal o cual civilización, sino que sea nuestro personaje el que conozca esa información.

Tratando de mantener el mayor equilibrio posible entre estas tres alternativas y el posible progreso del personaje en cada una de ellas, Earth & Beyond ofrece tres fuentes de experiencia. Al matar a un oponente, recibimos experiencia de combate. Si llevamos a cabo una misión comercial o logramos fabricar un objeto, obtenemos experiencia comercial. Y cuando visitamos un exótico lugar por vez primera o descubrimos una tecnología perdida, conseguimos experiencia de exploración. La mayoría de las habilidades que se utilizan en cada uno de estos tres caminos irán progresando de forma consecuente a nuestra actuación, con lo que será imposible convertirse en un experto luchador realizando simplemente misiones comerciales.

Lo que tienen en común todas las posibles misiones que emprendamos es que los datos referentes a las mismas se almacenan en los servidores, junto con nuestro personaje, de modo que seamos los únicos que recibamos nuestro bien merecido crédito por cumplir los objetivos impuestos. Por ejemplo, si tenemos que acabar con un jefe pirata, algún aguafiestas podría tratar de adelantársenos, pero en ese caso, únicamente recibiría la experiencia de combate, pero no la derivada del cumplimiento de la misión (que obtendríamos nosotros cuando nuestro objetivo se volviera a generar y acabáramos personalmente con él). También se evitará que un jugador pueda acaparar todas las misiones predefinidas interesantes, pues ningún personaje podrá tener más de cuatro encargos activos simultáneamente.

Lo que podríamos considerar nuestra principal preocupación sobre este juego, a pesar de su indiscutible atractivo y el esplendor visual del que hace gala, es bastante clara: la comunicación. Aunque existen clanes y corporaciones que podrán mantener contacto por radio por medio de canales personales, la mayor parte de la comunicación entre jugadores estará limitada a las bases estelares. Los jugadores que se encuentren lo suficientemente próximos entre sí podrán chatear pero, en la inmensidad del espacio, parece bastante probable que las naves tiendan a dispersarse con facilidad, por lo que es posible que se vean forzadas a agruparse en torno a rutas y balizas de navegación si pretenden encontrar algún tipo de compañía. Obviamente, todavía es demasiado pronto para realizar cualquier tipo de suposición a este respecto, pero si Earth & Beyond no ofrece una adecuada interacción entre jugadores que favorezca una cierta socialización, corre el peligro de no desarrollar una comunidad de jugadores activa y entregada, que es lo que, en última instancia, logra que estos productos online prosperen y logren convertirse en algo más que un grupo de personas jugando a la vez en el mismo sitio.

Independence War 2: The Edge of Chaos

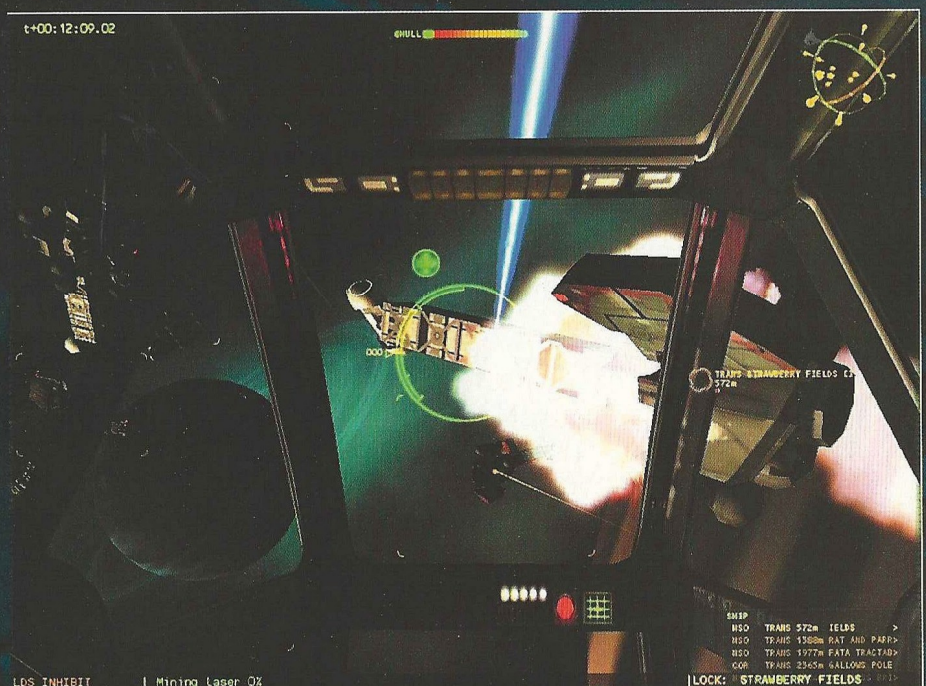
La segunda oportunidad

Este año podría resultar trascendental para el género de la simulación espacial. A pesar del franco declive en que ha ido cayendo en los últimos años, tiene la suerte de contar con una serie de incondicionales dentro del sector de los desarrolladores, dispuesto a defenderlo contra viento y marea, a pesar del escaso apoyo de distribuidores y compradores.

Gracias a estos locos y esforzados individuos, se preparan una serie de lanzamientos que llegan con intención de insuflar nueva vida al género, ya sea renovándolo por completo o ampliando sus presupuestos básicos, dotándolo de una profundidad nunca vista. Las posibilidades se multiplican mientras la libertad de acción tiende a hacerse ilimitada y la inmensidad del espacio jamás ha parecido tan inconmensurable, ni a la vez tan llena de vida.

Una nueva consigna parece haberse incorporado al género: ahora, los juegos obedecen nuestra voluntad. Ya hemos dejado de ser una simple pieza dentro de una gigantesca maquinaria de guerra. No somos una minúscula mota espacial, que se limita a revolotear por el espacio, apretar el gatillo y escupir lucecitas de colores a otra mota igualmente insignificante en el gran esquema de las cosas. No escuchamos a nuestro comandante en jefe berreando órdenes sin cesar, órdenes que hemos de seguir, aunque sea de mala gana.

Ahora, las órdenes las damos nosotros. Aunque a veces, naturalmente, tengamos que responder ante otras autoridades superiores, que pueden ayudarnos a decidir un determinado curso de acción, en última instancia lo que cuenta es que, en nuestra nave, la palabra del comandante es ley y el comandante somos nosotros, por tanto...



El nuevo proyecto del estudio británico Particle System, Independence War 2: The Edge of Chaos ofrece uno de estos escenarios. Es increíble que al estudio le queden ánimos después de ver las ventas que obtuvo el primer Independence War. El juego era, en opinión de muchos, lo que Battlecruiser 3000AD debería haber sido. Pero, a pesar de las buenas críticas recibidas, el público no respondió como se esperaba. Sin embargo, consiguió hacerse con un número suficientemente amplio de seguidores fanáticos como para animar al equipo a emprender un segundo asalto. Se han tomado su tiempo para analizar todo lo que, supuestamente, no funcionaba en esa primera entrega, pensando qué elementos habría que incorporar y a cuáles bastarían unos simples retoques.

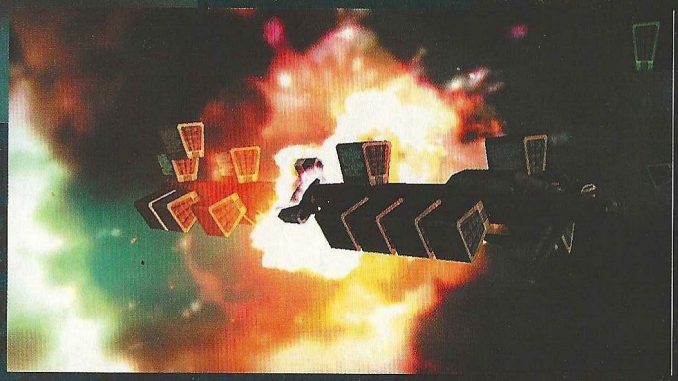
Así que, empecemos por lo básico, que es cómo dar las órdenes. Puesto que los juegos no incorporan todavía funciones de reconocimiento de voz (aunque ya es posible conseguir otros programas auxiliares que cumplan esa función), no hay más remedio que recurrir a la consabida fórmula del sistema de órdenes a través de menús.

El primer Independence War ya incorporaba una impresionante cantidad de órdenes. Desgraciadamente, lo hacía a través de un interfaz de diseño bastante desafortunado. Por eso, una de las principales prioridades del equipo ha sido facilitar la labor del liderazgo. Seguiremos usando teclas para el acceso y la ejecución inmediata de las órdenes, pero también habrá un menú a través del HUD. Con una simple pulsación en el joystick, se puede invocar un menú con cuatro opciones. Pulsando el joystick en distintas direcciones se puede acceder a las órdenes, ya sea para dar prioridad a las reparaciones, seleccionar un sistema estelar hacia el que dirigirse o enviar a nuestras unidades de apoyo a que hagan la guerra por su cuenta. Mucho más sencillo que antes. Con este nuevo interfaz, en lugar de saltar de estación en estación como en el anterior juego, nos moveremos por los distintos menús sin llegar a abandonar nunca la vista principal.

Este sistema no significa que no vayamos a sentirnos directamente implicados en la acción. El vehículo más grande que podremos obtener no pasará del tamaño corbeta, que, aunque sea mayor que un caza tradicional, sigue gozando de más velocidad y maniobrabilidad que las naves principales de cualquier flota.

En cuanto a cómo llegamos a ocupar una posición de mando, no es un camino fácil. Tendremos que ir ascendiendo poco a poco, empezando con un humilde

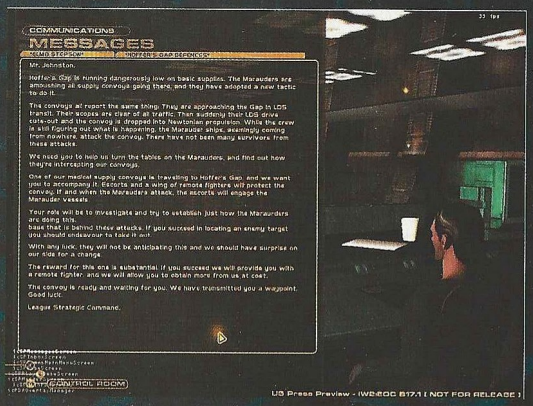
Tendremos que ir ascendiendo poco a poco, empezando con un humilde módulo de mando, para ir ascendiendo a vehículos mejores, desde un remolcador a una corbeta pesada



módulo de mando, para ir ascendiendo a vehículos mejores, desde un remolcador a una corbeta pesada. El juego permite, además, personalizar y/o mejorar distintos aspectos de cada nave.

El desarrollo de la historia estará dividido en actos, estructurados en misiones, e incluirá elementos tan tradicionales como grupos de rebeldes enfrentados a la opresión imperialista y/o corporativa, pero, aun así, la mayor parte del tiempo dispondremos de entera libertad de acción, al estilo de títulos como Privateer o Elite. Sólo en determinados momentos nos encontraremos con misiones específicas que nos permitirán avanzar en el argumento. El resto del tiempo, podremos dedicarnos a vagar por el espacio, en busca de oportunidades de hacer negocio, ya sea legítimo o no. También podemos pasar de vez en cuando por nuestra base para revisar el correo electrónico, donde se nos ofrecerán misiones de todo tipo, como las inevitables escoltas de caravanas mercantes o la destrucción de bandas de piratas. Las misiones específicas de la historia seguirán la línea de las que encontrábamos en el primer Independence War, como grabar un graffitti en la nave insignia de la Nueva Alianza. De ese modo, aunque nos moveremos en el marco de una interesante aventura, se está poniendo un mayor énfasis en la creación de un extenso universo y un desarrollo de final abierto.

Otro de los mayores inconvenientes puestos de manifiesto por los aficionados sobre el juego original era su aspecto multijugador, o mejor dicho, la ausencia de uno. El equipo de Particle System ha tomado buena nota y tiene previsto incluir un buen número de opciones multijugador. Además del inevitable deathmatch, habrá un Capturar la Cápsula (versión espacial del ubicuo Capturar la Bandera), y otro del tipo "pasar la bomba" (en éste, los jugadores tendrán que pasarse una bomba de uno a otro, esperando que, cuando haga explosión, sea otro el "afortunado" que la tenga en sus manos).



2001: Odisea en el espacio

Star Trek: Bridge Commander

En el puente de mando

Este nuevo intento de Activision de sacar partido de una de las licencias más explotadas del mundo, presenta otro escenario similar al de Independence War 2, aunque con las diferencias obvias derivadas de la inmersión en un universo tan conocido como es el de Star Trek.

El caso es que el jugador se encuentra también al mando de una nave estelar impartiendo órdenes a una tripulación que las cumple a rajatabla, en lugar de ponerse directamente a los mandos de su propio y minúsculo caza a batirse en singular duelo con otros pilotos dispuestos a comprobar quién es más hábil con un joystick.

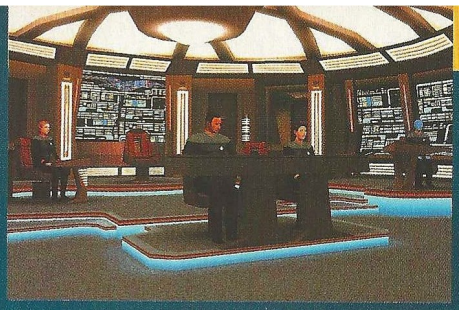
Este Bridge Commander es, además, obra de Totally Games, el estudio de Larry Holland, responsable de títulos legendarios del género, como son todos los correspondientes a las series X-Wing y Tie Fighter de Star Wars, entre otros. Eso, cuando menos, asegura un nivel mínimo de calidad que para sí quisieran otros proyectos. El hecho de que esté ambientado en el universo de Star Trek supone unas ciertas restricciones a las que habrá de someterse, pero asegura, por otra parte, una gran riqueza de contenido, puesto que se trata de un entorno ampliamente documentado en series, películas, libros, cómics... y, por supuesto, juegos.

En esta ocasión, llegaremos al mando por una vía bastante más directa que en Independence War 2. Mientras en el título británico había que ganárselo, aquí nos llega por simple sucesión. El capitán de nuestra nave estelar muere en acto de servicio y nosotros, como primer oficial, nos encontramos asumiendo el mando para continuar con la investigación de un extraño fenómeno espacial. Pronto nos veremos involucrados en una trama en la que también tomarán parte luminarias del universo Star Trek de la talla de Picard o Data (con las voces auténticas de los actores reales en la versión original) y en la que tendremos que vérnoslas con temas como super-armas cardasianas.

El juego está dividido en 35 misiones distribuidas en 8 episodios. Los veteranos de anteriores juegos de combate espacial de Holland percibirán que, en Bridge Commander, disponen de mucha más flexibilidad a la hora de cumplir misiones. En lugar de una serie lineal de objetivos, se podrá dar prioridad al orden en que se abordarán las distintas misiones dentro de un episodio determinado. La idea en la que se ha tratado de poner mayor énfasis es conseguir aproximarse, en la medida de lo posible, a la experiencia de un capítulo de la serie de televisión.

El sistema empleado para emitir órdenes es tan sencillo como dirigirse a un oficial y pulsar sobre él. Si lo hacemos sobre el primer oficial, podemos pedir algún consejo o pedirle que ponga la nave en alerta roja. Si lo hacemos sobre el oficial táctico, podremos indicarle la maniobra a realizar, el objetivo al que apuntar o qué disparar (torpedo, láser, etc.). Larry Holland y su equipo están especialmente preocupados por hacer que el mando sea accesible a todos, incluso aquellos que nunca han pilotado antes nada similar, y parece que lo han conseguido. El combate podrá realizarse enteramente a través de órdenes, indicando, por ejemplo, al oficial táctico lo que tiene que hacer, o podemos entrar en el modo táctico y usar el teclado para manejar directamente nuestra nave. Otro detalle a tener en cuenta es que se incluirán varios sistemas de escudos y armas, con lo que habrá que tener ciertas consideraciones tácticas como orientación, velocidad de disparo y daño colateral, pues todas ellas estarán presentes. Puesto que estaremos al mando de naves estelares de clase Sovereign o Galaxy, tampoco podemos olvidar que el combate tendrá un ritmo más lento que el de otros muchos simuladores espaciales.

Por el momento, el equipo de Bridge Commander está decidido a incluir al menos una modalidad de juego multijugador estilo escaramuza, en la que un máximo de ocho jugadores pueden ponerse al mando de sus propios vehículos. Aunque el aspecto visual del interfaz de cada raza no será distinto del resto, ahora podremos al fin comprobar quién sabe manejar mejor un Ave de Presa romulana o demostrar si las naves de los Klingon son mejores que las cardasianas (¿alguien lo duda?). El equipo también está estudiando la forma de incorporar algún escenario cooperativo, como en Star Trek: First Contact, pero no ofrecen ninguna garantía.



Hablando con Holland

(Entrevista con Larry Holland responsable de Totally Games, estudio que desarrolla Star Trek: Bridge Commander)

No todos los días tiene uno la oportunidad de hablar con toda una leyenda de los simuladores espaciales como Larry Holland, así que a continuación encontraréis el resultado de nuestro intercambio verbal con el talento responsable de algunos de los mejores juegos espaciales que han pasado jamás por nuestras pantallas.

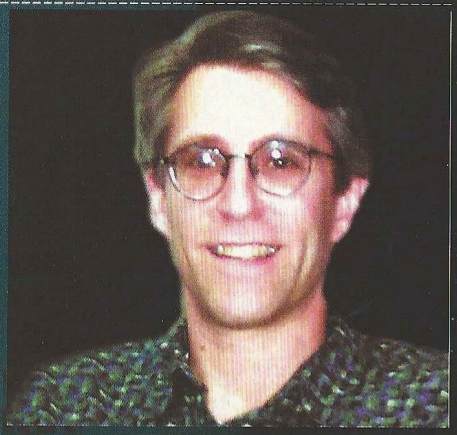
CGW: Siempre has estado más involucrado en un aspecto de la simulación como es el del piloto de caza, empezando por juegos como Secret Weapons of the Luftwaffe y pasando por los títulos de Star Wars de las series X-Wing y Tie Figther. ¿Qué ha hecho que decidas centrar tu siguiente proyecto en las naves de categoría superior? y ¿cómo ha sido el proceso de ajuste de la mentalidad de caza monoplaza a la de tripulación completa?

LH: [Bueno] antes de eso, dos de los primeros títulos en los que trabajé cuando entré a formar parte de esta industria eran en realidad simulaciones navales, P.H.M. Pegasus y Strike Fleet, publicados ambos por Electronic Arts en los 80. Así que casi podría decirse que mi trayectoria ha hecho un círculo completo y estoy volviendo a mis orígenes, pues Star Trek es más un simulador naval en el espacio, mientras Star Wars está mucho más cercano a los simuladores de cazas de la 2ª Guerra Mundial.

Ni siquiera tratamos de hacer un prototipo de Bridge Commander con el motor que ya teníamos de Alliance, ya que queríamos empezar desde cero y crear un nuevo género, un simulador de mando, que nos permite interactuar con nuestra tripulación y asumir un control directo de la acción, sin necesidad de microgestión. Desde el principio adivinamos los riesgos de acabar reduciéndolo a un simple simulador de combate aéreo. Hemos tratado seriamente de buscar un enfoque distinto y original para controlar nuestra nave en una espacio tridimensional y combatir mientras seguimos siendo fieles a la licencia y mantenemos una curva de aprendizaje suave.

CGW: Teniendo en cuenta las decepcionantes ventas de recientes simuladores espaciales, incluso las de productos premiados como Juego del Año en su categoría, como Freespace 2 o Independence War, a) ¿cuál crees que es la principal causante de estas ventas) y b) ¿qué tienen que hacer los desarrolladores de este género para arreglar esta situación?

LH: Bueno, os ofreceré un apunte de lo que la mayoría de los editores piensa sobre esta tendencia: los juegos de ciencia ficción o espaciales están en horas bajas, e incluso las licencias más importantes están teniéndolo difícil para alcanzar las mismas cifras que sus títulos anteriores, por lo que hacer un juego de combate espacial sin licencia para PC o consola es casi un suicidio. Los consumidores están hartos de los juegos de joystick, y aquellos que utilizan joystick son ya un sector muy reducido incluso entre los jugadores más empedernidos. Una cosa es segura: es un ambiente duro para lanzar un juego de combate espacial..



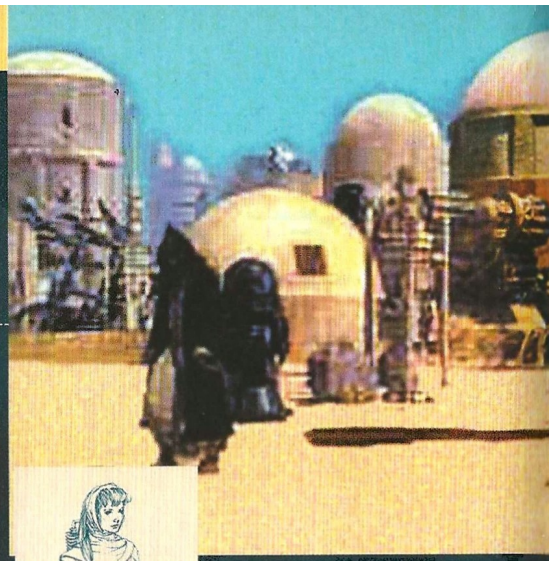
Aunque disfruté con Freespace, Independence War y Allegiance, mi sensación es que ningún juego reciente que recuerde ha roto el molde y llevado el género al siguiente nivel o en una nueva dirección; o tienen simplemente mejor aspecto, o tienen más opciones, o son más difíciles de pilotar.

Lo que el género del combate espacial necesita son enfoques realmente innovadores a la mecánica de juego. Eso es lo que tratamos de lograr con Bridge Commander.

CGW: ¿Cómo sienta eso de pasar de una licencia ya establecida a otra? ¿Hay alguna diferencia concreta en cuanto a trabajar dentro de los límites impuestos por cada licencia que puedas comentar? ¿Tienes previsto embarcarte en algún proyecto más creativo y personal, que no dependa de licencias, más adelante?

LH: Bueno, es sin duda un cambio importante, e incluso hemos sentido cierta decepción por parte de nuestros fans más antiguos. Trabajar en Star Wars los últimos ocho años ha sido estupendo, pero mantener a un equipo motivado otro asalto más simplemente no era posible. A toda la compañía le encanta la ciencia ficción, desde Star Trek a 2001: Odisea en el Espacio o Dune o Babylon 5. Sentimos realmente que nos apetecía el reto de crear un juego que estuviera a la altura de una licencia de esta gran categoría; Star Trek II: La Ira de Khan. Sí, tenemos algunos proyectos originales en marcha, el que puedo mencionar es un título original para Xbox, orientado fundamentalmente a la acción, que tiene bastante vuelo y está ambientado en un universo de fantasía completamente original creado por nosotros.

2001: Odisea en el espacio



Star Wars: Galaxies

Verant emplea su magia élfica en una galaxia muy, muy lejana

Sobre el papel, parece la alianza definitiva: los reyes del juego de rol online (Verant, creadores de EverQuest) unen sus fuerzas con los creadores de Star Wars en un proyecto multijugador exclusivo online cuyo fin es permitir a los jugadores ponerse en la piel de un Wookie. O de un caballero Jedi. O el piloto del AT-AT. Lo que más les plazca.

Si Verant consigue salirse con la suya, podremos cortar Stormtroopers en pedacitos con nuestro sable de luz (que nosotros mismos nos habremos fabricado, naturalmente), tomarnos unas birras en la cantina, o ir a cazar rancors con nuestros colegas de Internet. Su idea, por tanto, va mucho más allá de hacer un EverQuest con Jedi.

El juego estará ambientado en la trilogía clásica (los ahora llamados Episodios III, IV y V, por mal que nos siente a muchos), tras la destrucción de la primera Estrella de la Muerte al final de La Guerra de las Galaxias (o Una Nueva Esperanza), mientras la mayoría de los personajes principales, salvo Obi Wan, están aún vivos, con lo que, si jugamos bien nuestras cartas, es posible que los lleguemos a conocer. La meta de Verant es meter de lleno a los jugadores en el universo Star Wars permitiéndoles seguir su propio camino, ya sea convirtiéndose en galantes Jedi o como simples mercaderes.

A diferencia de EverQuest, aquí no habrá unas clases predefinidas, sino que se empezará escogiendo una especie, como los Wookie, e iremos perfilando nuestro personaje a través de una serie de habilidades. Para poder obtener alguna de ellas, puede que haya que cumplir algún requisito previo, como disponer de otra habilidad relacionada, haber realizado cierto uso de esa otra habilidad relacionada, completar una misión concreta, gastar una cantidad de dinero en adiestramiento, alcanzar un determinado nivel de los atributos o gozar de una posición dentro de una facción o gremio. En algunos casos, incluso, podrían estar simplemente limitadas a una especie, aunque serán los más raros. El juego no sólo estará basado enteramente en las habilidades, sino que el combate ni tan siquiera será necesario. Podríamos dedicarnos a jugar como un político o un tendero o algo similar, sin tener que alzar jamás la mano contra cualquier otra criatura. Claro que también podemos optar por la vía contraria, armarnos con un blaster y no levantar el dedo del gatillo. Al fin y al cabo, tampoco podemos olvidar que la galaxia se haya inmersa en plena guerra civil. Si el mundo de EverQuest ya parecía lleno de objetos interesantes, ya os podéis ir preparando para una increíble colección de artilugios, armas y vehículos.

En cuanto al problema de la muerte de los personajes, Verant ha optado por solucionarlo por la vía fácil. Simplemente, no podrán morir. Considera que los jugadores realizan una inversión demasiado importante en sus personajes como para perderla de repente por cometer un simple error.

Por lo que Verant ha llegado a explicar de sus planes, parece que el juego pretende mezclar los mejores aspectos tanto de EverQuest como de Ultima Online, con el toque exacto de los mitos clásicos de Star Wars. Combate elegante, habilidades y faccionalización, combinados con la libertad para llevar a cabo otras actividades distintas a la de ir por ahí aporreando cosas, y todo ello dentro de un sólido universo de space-opera. ¿Podrá salirse Verant con la suya, o acabará siendo el universo demasiado grande para poder jugarlo? Habrá que esperar al 2002 (más probablemente el 2003), para averiguar si el resultado se acerca más a El Imperio Contraataca o a La Amenaza Fantasma.

Las 8 elegidas

Aunque Verant piensa incluir un gran número de especies distintas, los jugadores sólo podrán escoger entre ocho distintas a la hora de crear sus personajes. Inicialmente, sólo se anunciaron las dos básicas: humanos (la más obvia) y Wookies. Después, desde la página web oficial del grupo, se organizó un concurso para ir escogiendo, semana tras semana, una nueva raza, hasta alcanzar el número definitivo. Al final, algunas de las decisiones han resultado cuando menos chocantes, pero el caso es que ahí están (al menos, no están los Gungan ni los Ewoks, algo es algo):

Humana

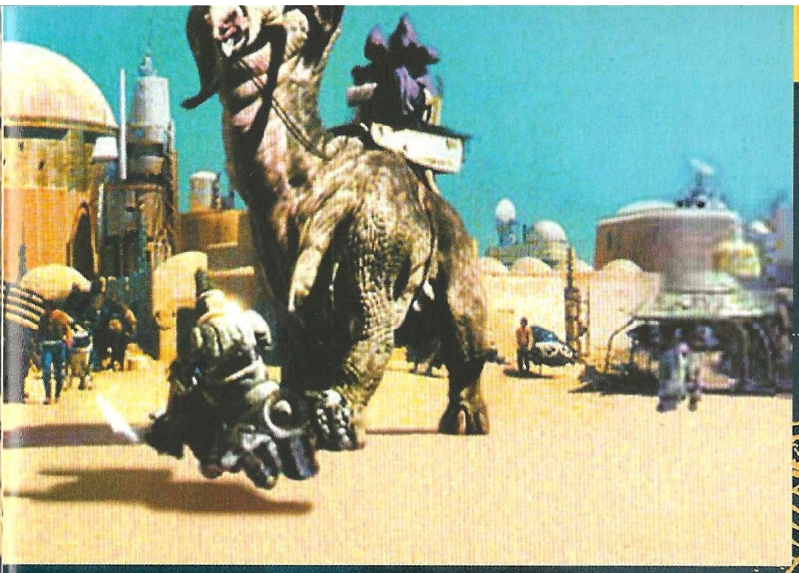
La especie predominante de la galaxia que puede hallarse en casi todos los ámbitos de la vida y en la mayoría de mundos habitables. En general destaca por su capacidad de adaptación y resistencia. Los humanos de Star Wars Galaxies tendrán una amplia gama de habilidades, aunque en general servirán como el rasero por el que se medirán todas las demás especies.

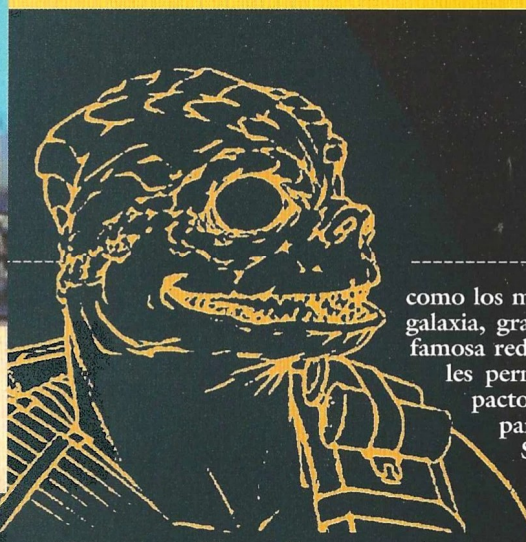
Wookie

Humanoides altísimos y cubiertos de piel, nativos del planeta Kashyyyk. Los Wookiees son extraordinariamente fuertes y propensos a arranques de furia, pero también son inteligentes, leales y dignos de confianza. En su especie, el valor y el honor son fundamentales. Aunque su cultura no es belicosa, son fieros guerreros y letales oponentes si se les enfada o amenaza. Son los únicos que podrán entender el Básico (idioma universal de la galaxia) pero no hablarlo.

Rodian

Humanoides reconocibles por su piel llena de bultos, ojos de múltiples facetas (como las moscas), hocico flexi-





como los mejores espías de la galaxia, gracias en parte a su famosa red de espionaje, que les permite tener un impacto significativo en el panorama político. Su habilidad tanto física como mental, no sólo les permite sobresalir como espías, sino que además podrán convertirse en excelentes exploradores y soldados, entre otras muchas cosas. Al ser una especie que sólo se menciona de pasada en El Retorno del Jedi, para su creación habrá que extraer material de otras fuentes ajenas a las propias películas, algo que, desde luego, no falta en el caso de Star Wars.

ble, orejas puntiagudas, cortas antenas y largos dedos que terminan en ventosas. Por su naturaleza violenta, suelen ser excelentes mercenarios y caza-recompensas, y se inclinarán por las habilidades relacionadas con estas profesiones, aunque serán relativamente rápidos y ágiles. Eso no les impedirá ser también Jedi, exploradores, tenderos o cualquier otra cosa que deseen.

Twi'lek

Especie común en toda la galaxia, similares a los humanos en muchos aspectos, aunque fácilmente identificables por los dos tentáculos que brotan de su cabeza. Son nativos del planeta Ryloth, La pigmentación de su piel puede oscilar entre un blanco claro y un verde oscuro. En general, no son violentos, pero también son muy diversos, llegando a convertirse en pilotos, señores del crimen, caballeros Jedi o políticos. Está previsto incorporar en el juego su idioma secreto, que se basa en el uso de los tentáculos de sus cabezas, y que sólo ellos pueden comprender.

Mon Calamari

Son humanoides bípedos, anfibios con cara de calamar y enormes ojos, nativos del planeta acuático del mismo nombre, que pueden sobrevivir mucho tiempo bajo el agua con sólo un mínimo equipo. La coloración de su piel va del rosa salmón al azul coral.

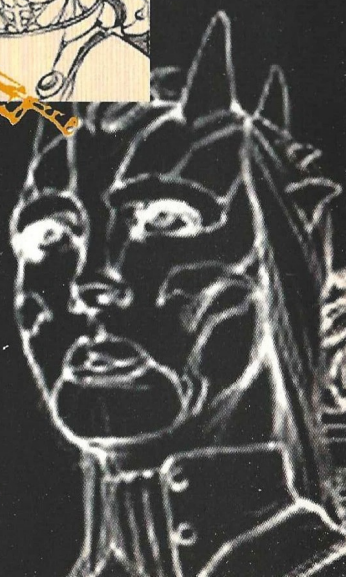
Respetada por su tecnología, en especial sus naves Mon Cal, la especie es generalmente pacífica y una de las más inteligentes. Aunque suelen tomar parte por la Alianza Rebelde, los personajes Mon Calamari no estarán limitados a esa facción.

Trandoshan

Temidos en toda la galaxia, los Trandoshan son reptiles humanoides de gran tamaño, fuerza y capacidad natural de regeneración. Su sociedad es muy belicosa y da gran importancia a actividades como la caza. Ello, unido a su feroz persecución de otras especies –especialmente los Wookie–, les ha hecho acreedores de una bien merecida reputación de duros e incluso brutales, lo que les convierte en excelentes combatientes y exploradores, aunque no les impide desarrollar otras actividades.

Bothan

Humanoides fornidos cuyo rostro está cubierto de piel. Son comúnmente considerados



Zabrak

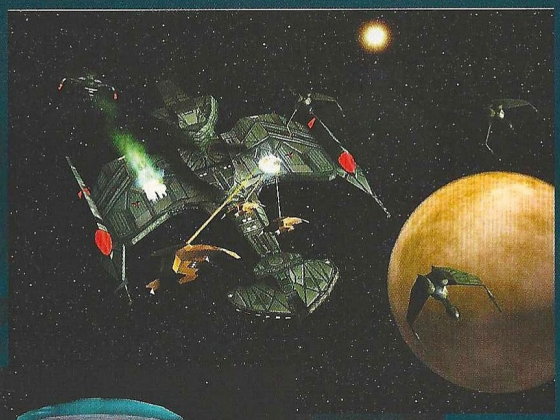
Misteriosos humanoides con cuernos vestigiales y una desarrollada fuerza de voluntad que les permite soportar condiciones extremas de sufrimiento y dolor físico. Existen varias razas distintas de Zabrak, cada una de las cuales exhibe distintas pautas de cuernos, a las que añaden, para diferenciarse aún más, extraños tatuajes faciales y corporales. Se dice que su mundo natal es un planeta terriblemente duro. Los Zabrak de Star Wars Galaxies serán similares a los humanos en habilidades físicas, pero incorporarán su conocida fuerza de voluntad por medio de una combinación de mejoras de habilidades y bonificaciones a sus atributos.

2001: Odisea en el espacio

Star Trek Deep Space Nine: Dominion Wars

De vuelta al Espacio Profundo 9

Si no fuera porque, después de tantos años publicando títulos basados en Star Trek, Simon & Schuster ha logrado sorprendernos recientemente lanzando al fin un buen juego basado en la licencia (DS9: The Fallen, por si acaso alguien tiene alguna duda), no tendríamos precisamente muy buenas expectativas que digamos sobre este Dominion Wars. Aun así, no podemos evitar mostrar cierta prudencia.

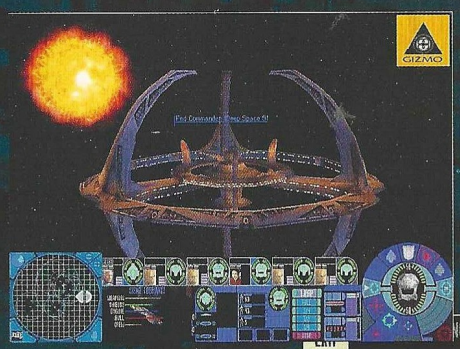


Nos encontramos ante un título que se desarrolla en tiempo real, en entornos 3D y se centra fundamentalmente en el combate espacial de naves de gran calado, dejando a un lado elementos básicos de la estrategia en tiempo real, como la construcción de bases y la recolección de recursos, para quedarse únicamente con el aspecto táctico-estratégico de las batallas.

Un estudio novato, llamado Gizmo Games, se está encargando del desarrollo. El principal problema que podemos encontrarnos con dicho estudio, que explica nuestro escepticismo, no es su falta de experiencia, sino que sus planes incluyen simplificar tanto la mecánica de juego que nos puede dejar con poco más que hacer aparte de designar un objetivo y ver cómo evoluciona de forma automática el combate.

La primera impresión que produce es la de tratarse de una versión pasada por agua de Starfleet Command, un producto clásico, pero dirigido a un grupo muy concreto y reducido de aficionados. Teniendo en cuenta que, además, todavía está reciente la publicación de Starfleet Command II, está por ver si Dominion Wars tendrá suficientes alicientes. Según parece, Simon & Schuster tampoco quieren revelar demasiado y se reservan algún que otro as en la manga para cuando llegue el momento del lanzamiento, así que tampoco pretendemos adelantar demasiados acontecimientos. Por el momento, veamos un poco por encima unos cuantos datos.

Dominion Wars está ambientado en las últimas dos temporadas de la serie Deep Space 9, en las que la Federación se vio inmersa en un largo y costoso conflicto por el control del cuadrante Alfa por el que se vio obligada a aliarse con el Imperio Klingon para hacer frente a los Cardasianos y los Jem´Hadar. Los jugadores podrán asumir el control de cualquiera de los cuatro ejércitos en las diferentes campañas que abarcan más de 20 misiones, cada una con múltiples objetivos. Además de las opciones individuales, se incluirán varios escenarios multijugador en los que podrán participar hasta ocho personas a través de Internet o LAN (Red de Área Local).

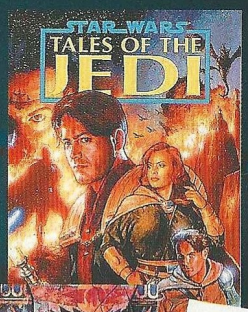


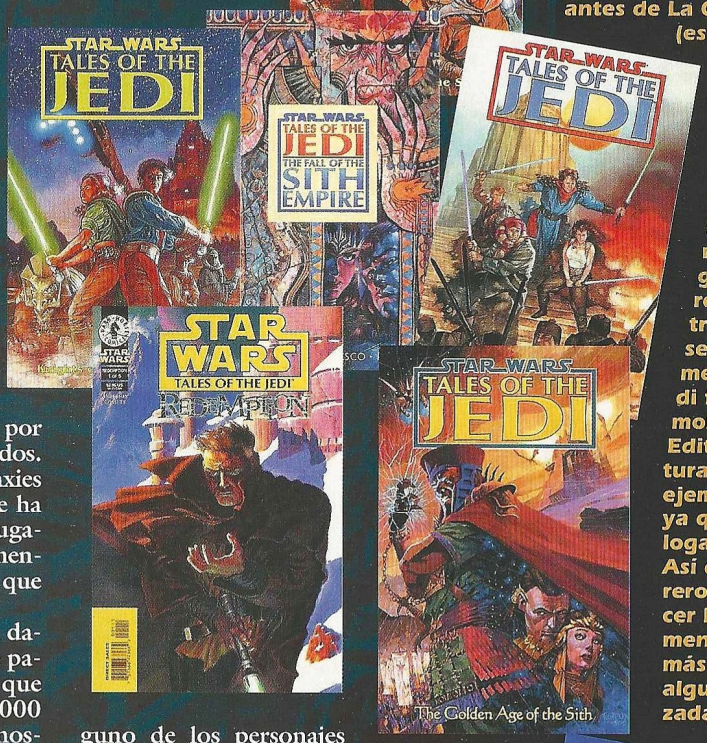
El juego cuenta con más de 20 tipos distintos de naves, que incluyen modelos sobradamente conocidos de la Federación o los Klingon, junto a otros de nueva creación de los Cardasianos o los Jem´Hadar. En cualquier caso, no podremos controlar más de seis naves simultáneamente, por lo que habrá que tener mucho cuidado a la hora de elegir la composición de nuestra flotilla para cada misión. No menos importante será la selección de capitán, aunque estos tienen la ventaja de ganar experiencia y pericia a medida que superen combates y misiones. Claro que también nuestra responsabilidad y nuestros objetivos se irán complicando a medida que avancemos, por lo que dicha ventaja será relativa. Si no aprendemos a sacar el máximo provecho de cada capitán y cada nave, estaremos condenados al fracaso.

El otro juego de rol de Star Wars

BioWare pone su probada experiencia al servicio de Lucas

Teniendo en cuenta el número de juegos de rol que Lucas había publicado hasta la fecha a partir de su licencia más popular, no deja de ser curioso que en estos momentos coincidan dos productos de este tipo en desarrollo al mismo tiempo.





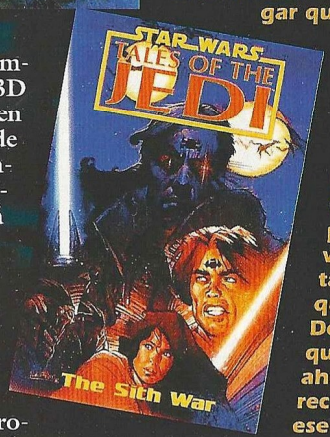
Además de Star Wars: Galaxies, el otro gran proyecto resulta, al menos, tan prometedor como éste. Si el desarrollo del juego de rol online corre a cargo de los reyes de esta especialidad, Verant, que han alcanzado ese estatus gracias a EverQuest, este segundo proyecto ha caído en manos de otros expertos no menos consumados. Estamos hablando de BioWare que, con su saga de Baldur´s Gate ha conseguido devolver la vida a una licencia comatosa como la de Dungeons & Dragons y, de paso, acaparar premios por su trabajo durante varios años seguidos. La gran diferencia con respecto a Galaxies es que, mientras éste será, como ya se ha dicho, exclusivamente online y multijugador, el de BioWare se centrará fundamentalmente en la experiencia individual, que es, al fin y al cabo, su fuerte.

Aunque ni Lucas ni BioWare han dado a conocer muchos detalles, lo que parecen tener claro por el momento es que la historia estará ambientada unos 4.000 años aproximadamente antes del denostado Episodio I y se centrará en las antiguas luchas de poder entre Jedi y Sith. En esta época, los caballeros Jedi formaban un enorme protectorado para muchos planetas de una vasta república, así como para algunos sistemas de la periferia. El Imperio, por supuesto, no había emergido todavía, pero eso no impide que los Sith, antecesores de Darth Vader y el Emperador, extiendan su maligna influencia. En cualquier caso, este período ya está suficientemente documentado en las páginas de los cómics publicados por la editorial americana Dark Horse. Aun así, los desarrolladores han asegurado que aquellos que no estén familiarizados con él, no tendrán que preocuparse, ya que el juego tendrá una historia completamente nueva, que no implicará a ninguno de los personajes existentes en dichos cómics.

BioWare está creando un motor completamente nuevo para los gráficos 3D del juego, que todavía se encuentra en fase de planificación. Ciertas fuentes de la propia compañía aseguran que, aunque el juego está pensado principalmente para una sola persona, no está completamente descartada la posibilidad de añadir elementos multijugador a medida que avance el desarrollo, dependiendo siempre de los plazos de entrega. LucasArts se encargará de editar el juego en algún momento de 2002 y, puesto que su distribuidor oficial en España es Electronic Arts, será esta compañía la encargada de hacer llegar el producto a nuestro mercado.

Relatos de los Jedi

Los aficionados al cómic tendrán cierta ventaja para situarse en el período en que se desarrolla el juego, pues la editorial americana Dark Horse ha publicado varias historias que recogen acontecimientos sucedidos en esta época, como son las englobadas dentro del ciclo Tales of the Jedi (desde The Golden Age of the Sith hasta The Redemption, pasando por The Fall of the Sith Empire, Dark Lords of the Sith o The Sith War). Por el momento, hay siete miniseries editadas, que abarcan desde el 5.000 antes de La Guerra de las Galaxias (es decir, antes de la primera película, que ahora se conoce como el Episodio IV o Una Nueva Esperanza) hasta el 3.986 aLGG, pero no se descarta que puedan seguir apareciendo más, máxime si el juego alcanza una cierta repercusión. En nuestro país, una primera serie llamada simplemente Relatos de los Jedi fue publicada en su momento por Norma Editorial pero, a estas alturas, hacerse con un ejemplar es muy difícil, ya que se encuentra catalogado como agotado. Así que, los más aventureros y dispuestos a hacer lo imposible por documentarse no van a tener más remedio que acudir a alguna librería especializada en cómics y encargar que se los traigan directamente de América (en inglés, por supuesto). O eso, o poner unas velas a Santa Rita para que PlanetaDeAgostini, que tiene ahora los derechos sobre ese material en español, se decida a realizar una edición completa del mismo.

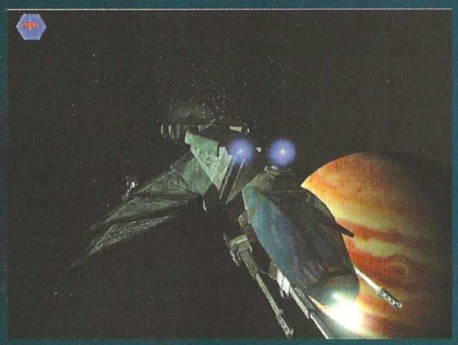


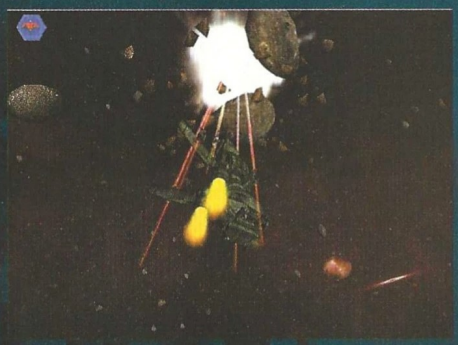
2001: Odisea en el espacio

Freelancer

El nuevo proyecto de Chris Roberts

La primera guerra solar de la humanidad ha concluido al fin, pero el precio pagado ha sido alto: la Tierra, nuestro hogar, y el resto del sistema solar han sido las víctimas más significativas del conflicto, pero no las únicas. Ahora, en los albores del siglo XXX, cuatro casas humanas agrupan los restos de una devastada civilización. Comienza una nueva era, la de la conquista, en la que los esfuerzos de la humanidad se centrarán en la expansión de los límites del espacio conocido, en busca de nuevos mundos que explotar.

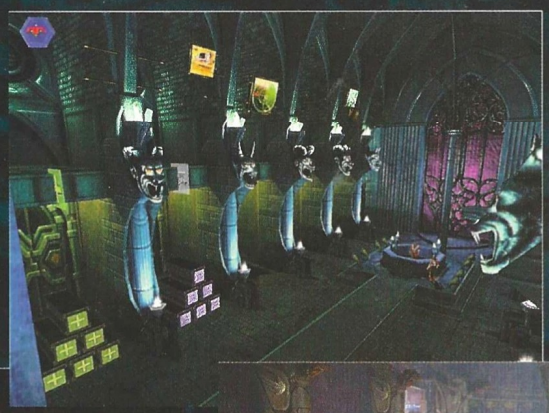




En este panorama, no faltan oportunidades para que intrépidos aventureros se lancen en busca de gloria y fortuna, o perezcan en el intento. Y ahí es, naturalmente, donde entramos en juego. Al mando de nuestra nave, tendremos entera libertad para embarcarnos en cualquier tipo de misión que nos propongan, ya sea para defender un cargamento o para robarlo. Deberemos tener en cuenta que nuestras acciones tendrán consecuencias. Estamos inmersos en un vasto universo vivo, con un complejo sistema económico, que irá evolucionando, en parte de forma autónoma, pero en parte como reacción a nuestras propias decisiones. Por ejemplo, se puede establecer una ruta de navegación entre dos planetas que, de prosperar, atraería la atención de piratas. Si éstos se convirtieran en una molestia, acabarían provocando la intervención de las autoridades competentes, las cuales ofrecerían una recompensa por su captura o eliminación. Si nos implicamos en el conflicto, podemos dar fin a la amenaza pirata, estableciendo buenas relaciones con los mercaderes a los que hemos prestado ayuda, o pasarnos al otro lado de la ley, y acabar con un bonito precio puesto por nuestra cabeza, convirtiéndonos en presa de otros cazarrecompensas.

A medida que nos sumergimos en el juego, poco a poco irá tomando forma una especie de hilo argumental general, en el que veremos cómo se enfrentan entre sí las distintas facciones implicadas, obligándonos a tomar una serie de decisiones que determinarán nuestras filiaciones... y nuestro futuro, ya que la reputación que nos forjemos tendrá un papel importante en el desarrollo de los acontecimientos.

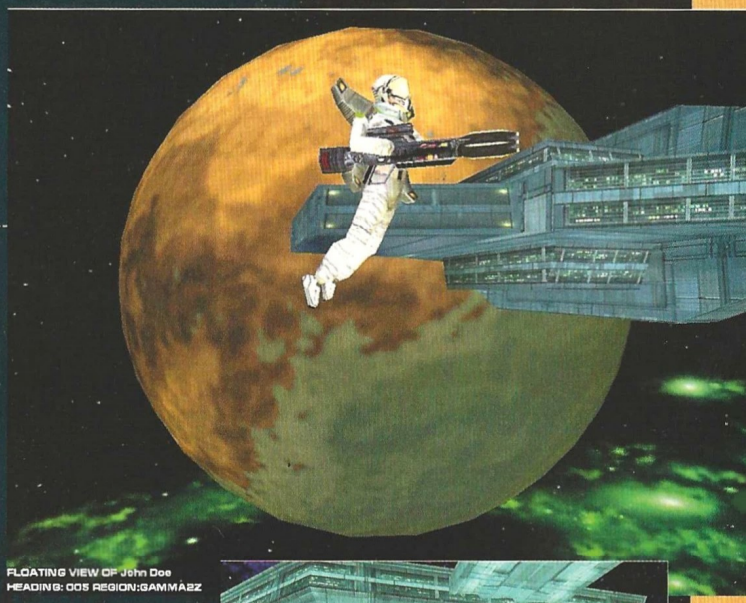
Freelancer es uno de los proyectos más ambiciosos en que se ha embarcado Chris Roberts. Teniendo en cuenta que estamos hablando del creador de Wing Commander, una de las sagas básicas y definitorias del género espacial, esa afirmación no es precisamente para tomarla a la ligera. Sin embargo, si tenemos en cuenta las reacciones abrumadoramente entusiastas de la prensa especializada tras su presencia en el E3 de anteriores años, no parece arriesgado suponer que, efectivamente, nos encontramos ante uno de esos títulos que podrían cambiar la percepción que los aficionados tienen de los simuladores espaciales. Roberts ha querido rediseñar el sistema de control tratando de salirse de las convenciones del género, convenciones que, por otra parte, él mismo ayudó a moldear. Sin embargo, es consciente de que su complejidad ha constituido un serio obstáculo a la entrada de sangre nueva, por lo que hace falta una seria remodelación en un género que no pasa precisamente por muy buenos momentos. Así, ha ideado un interfaz que permite llevar a cabo la mayor parte de las funciones de la nave utilizando únicamente el ratón. Según reconoce Roberts, cuesta un poco acostumbrarse a él pero, una vez hecho, resulta muy funcional, más intuitivo y, en definitiva, más cómodo.



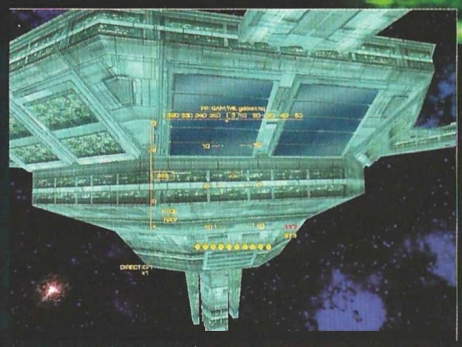
Battle Cruiser Millenium

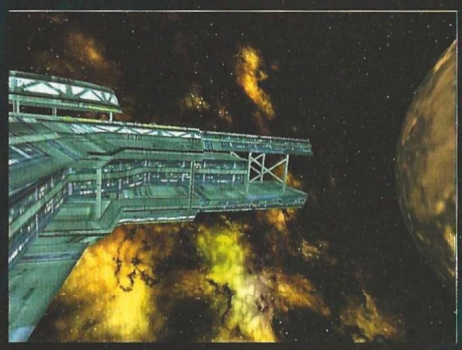
Lo mejor está por llegar

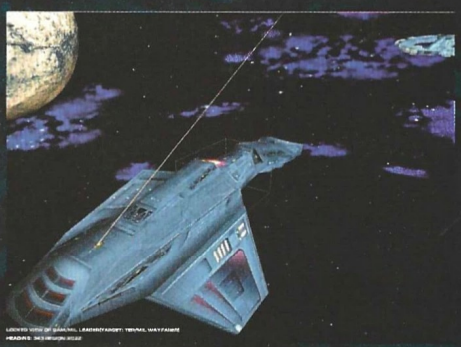
La industria de los juegos está llena de títulos malditos que, tras años de considerable esfuerzo, tanto de programación como de promoción, acaban dando con sus huesos en el proverbial cementerio de elefantes de los proyectos suspendidos. Algunos incluso llegan a ver la luz, y salen aún peor parados que si simplemente se hubieran limitado a desaparecer discretamente, tragados por algún tipo de agujero negro. Battlecruiser 3000AD es uno de los casos más notorios.

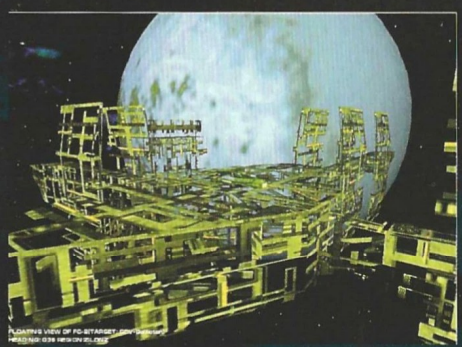


FLOATING VIEW OF John Doe
HEADING: 005 REGION:GAMMA2Z









Derek Smart se embarcó en un proyecto desmedidamente ambicioso por crear lo que el llamaba EL JUEGO (así, con mayúsculas), la madre de todas las simulaciones espaciales, la combinación definitiva de combate y exploración galáctica que aunara estrategia, rol, simulación e incluso momentos cercanos a los shooters en primera persona en una amplia y arriesgada saga espacial. Pero Smart era un simple aficionado más a los juegos que quería plasmar en código su idea de juego perfecto. Empezó a trabajar en sus horas libres, aprendiendo programación por sí mismo y se puso a cantar las alabanzas de su obra magna, acaparando la atención de medios especializados y algún que otro editor. Tras varios años de desarrollo y previo paso por otras dos compañías, Smart firma un acuerdo con Take 2 Interactive. Por desgracia, este editor no se muestra tan paciente como los anteriores y obliga a Smart a trabajar con un equipo con el fin de publicar el juego para las navidades del 96. Éste no se muestra de acuerdo con la política de Take 2 y acaba viéndose forzado a dejar su proyecto en manos de la compañía, que lo publicará definitivamente en una versión con tantísimos errores y problemas que resultaba imposible de jugar, y encima le faltaba la documentación necesaria en forma de manual.

La reacción no se hizo esperar y todos, prensa y aficionados, se dedicaron a hacerle la vida imposible a Smart, a pesar de que él había dejado bien clara su desvinculación del proyecto. Lejos de dejarse amilanar, empieza a trabajar en sucesivos parches, recupera los derechos de manos del editor y acaba regalando completamente el título a través de Internet, hasta que, en 1998 lanza la versión 2.0 dentro de la línea económica de Interplay y otros dos editores. Milagrosamente, el nombre del juego consigue salvarse, aunque el suyo propio no salga muy bien parado. Así que decide crear la empresa 3000AD, Inc. para seguir desarrollando su visión. No se puede negar que es un tipo perseverante. Otros se habrían rendido por mucho menos.

Pero, si había algo que se echaba claramente en falta en ese Battlecruiser 3000 AD v2.0, era algún tipo de elemento multijugador. Su secuela, Battlecruiser Millennium, ampliará y corregirá sus contenidos de forma importante, añadiendo fundamentalmente esas opciones multijugador ausentes del anterior y soporte nativo Windows, así como una mejora de los gráficos 3D, de la inteligencia artificial y de los efectos especiales, entre otras muchas cosas.

La versión exclusiva online, Galactic Command Online, utilizará el mismo motor, pero estará diseñado pensando especialmente en la participación masiva de jugadores. De hecho, hasta 1.000 jugadores por servidor podrán volar por el espacio, conducir un vehículo de asalto por la superficie de un planeta, meterse en tiroteos en primera persona o pilotar su propio caza. Una vez más, Smart se haya involucrado en uno de los juegos más ambiciosos de cuantos se están desarrollando, pero la verdadera pregunta que nos preocupa a todos es ¿lo conseguirá? Si nos fiamos de pasadas experiencias, habría que decir que no, pero también hay que recordar que, en esas experiencias anteriores, Smart no consiguió que el trabajo se llevara a cabo según sus planes, mientras que, ahora, se está encargando personalmente de que todo marche según sus deseos. En cualquier caso, a lo largo de este mismo año lo sabremos.

dotamos a su empresa de las cinco claves de Internet

dót media factory
www.dotmediafactory.com

Banners, consolas, botones... para generar más tráfico en su web

Soluciones para la transición de su empresa a la web

Consultoría

Multimedia

Publicidad

Desarrollo de aplicaciones multimedia interactivas

Diseño

e-commerce

Diseño y programación de páginas web de contenido dinámico

Desarrollo y programación de tiendas virtuales

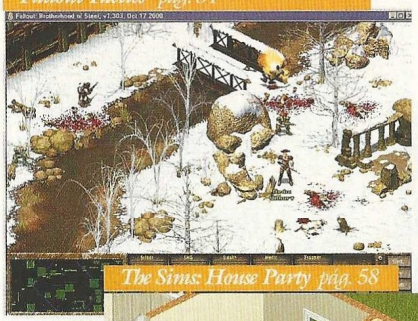
Miguel Yuste, 33 bis
28037 Madrid
Tel. 91 327 79 50
Fax. 91 327 80 56
comercial@dotmediafactory.com

www.dotmediafactory.com

Reviews

50 ..... Aventura/Rol
54 ..... Estrategia
66 ..... Acción
82 ..... Deportes
84 ..... Simulación

Fallout Tactics *pág. 54*



The Sims: House Party *pág. 58*

Eurofighter Typhoon *pág. 84*

Adventure Pinball *pág. 76*

Tribes 2 *pág. 66*

Star Wars: Battle for Naboo *pág. 72*

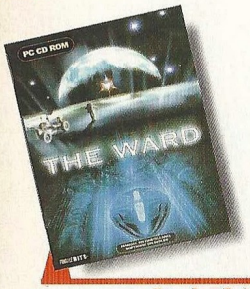
Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	bueno	pasable	bajo mínimos
de 9 a 10	de 7 a 9	de 5 a 7	de 3 a 5	de 0 a 3
Una puntuación de entre 9 a 10, obtendrán esos escasos, pero memorables juegos en los que casi todo es realmente bueno. Son pocos, pero como dicen los gallegos, "haberlos, haylos".	*De 7 a 9 se merecerán esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les faltó la guinda final para haber obtenido el codiciado sobresaliente. Aún así merece la pena seguirles la pista.*	*El segmento de 5 a 7 quedará reservado a producciones que, por extraños designios achacables a las musas de los programadores, resultaron afortunadas pero no lo bastante.*	*Bastante peor parados saldrán los que solamente obtengan de 3 a 5, es decir, suspenso total y absoluto. Pese a todo no son ni mucho menos los peor parados.*	*Los peor parados con diferencia serán aquellos juegos que obtengan de 0 a 3, es decir, aquellos escasos, pero lamentables juegos en los que casi todo es un puro despropósito.*

Algo más viejo que el Cosmos... nos acecha

The Ward

Todo transcurría con normalidad para los tres miembros de la misión Apolo XIX. En la Luna se llevaban a cabo los paseos previstos y en órbita aguardaba un astronauta a bordo del módulo que permitiría el regreso a la Tierra... circunstancia que, por cierto, fue imposible para los miembros de la misión.

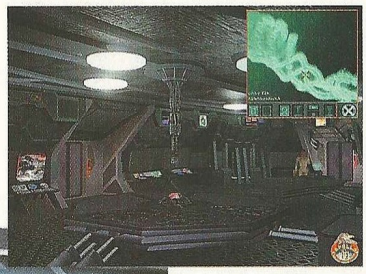


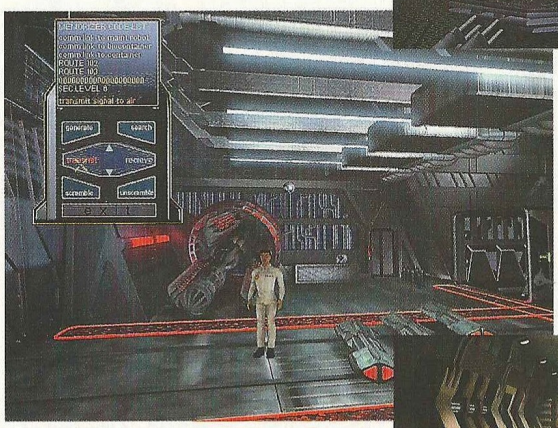
Precio: 5.495
Requerimientos: Pentium II 133 MHz, 32 Mb de RAM, 130 Mb libres en disco duro, Tarjeta gráfica de 1 Mb compatible con DirectX, CD-ROM 8x, Tarjeta de sonido, Ratón, Windows 95/98/2000
Nº de jugadores: 1
Editor: Fragile Bits
Distribuidor: Proein

La ciencia ficción mezclada con buenas dosis de misterio, acción y terror, fructifica en un conglomerado impactante que no deja impasibles a los jugadores que se asoman a títulos de estas características. Si la música cumple bien su función, las garantías de éxito y audiencia estarán aseguradas, pero aún falta por determinar la calidad del guión. Las premisas anteriores se cumplen con creces en The Ward y el guión, todo hay que decirlo, es una maravilla.

Todo comienza en la Luna, a la que el hombre –se supone– no ha vuelto desde entonces. Pero remontémonos a un pasado repleto de tecnología alienígena. La misión del Apolo XIX transcurría con normalidad. Todo iba bien hasta que se descubrió la causa de los inesperados movimientos sísmicos detectados en la superficie de nuestro satélite: la base alienígena sublunática había detectado nuestra proximidad y eso no gustó a sus moradores. Un caza espacial derribó el vehículo orbital de apoyo y el módulo de alunizaje cuando apenas acababa de despegar.

Solo, abandonado por su compañero en la superficie de nuestro satélite, David Walker vio el rostro de la destrucción reflejado en su casco. Pero cuando despertó de lo que creía era una pesadilla, la realidad le abrumó: había sido abducido por una cultura alienígena con base en la Luna. Para complicar las cosas, además, en el complejo en donde se encontraba, estaba desarrollándose una descabellada lucha. ¡Y no sabía porqué!

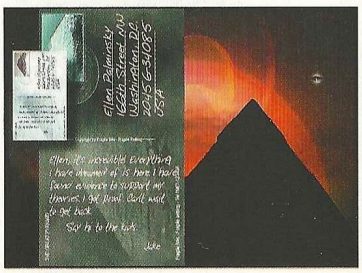




Alerta máxima

Dos culturas alienígenas y una entidad de la cual, por el momento, desconoces su identidad –es más vieja que el propio Universo–, será lo único con que cuentes al empezar a jugar. Realizado en el clásico desarrollo de las aventuras gráficas –inventario, puntos calientes, diálogos...–, este conjunto de elementos compuesto en el juego por la trama, los escenarios, la música y la acción eclosionará desde un principio hacia peligrosas evoluciones en sus acontecimientos.

Inmerso en los laberintos de una base lunar tendrás que resolver numerosos enigmas que se te irán proponiendo a medida que avances en el juego. Deberás descifrar el lenguaje alienígena, activar los sistemas de la base, infiltrarte en la red de datos y aprender de los invasores ... en la Luna, Marte o en el Espacio Exterior. Has de saber que todo lo que tienes a tu alrededor conspirará para hacerte la vida imposible. Tendrás que sobrevivir en esos entornos enfrentándote a tres líneas de desarrollo en la aventura.



Así, primero como fugitivo, luego realizando funciones propias de un detective y por último sabiéndote un saboteador, tu experiencia será el catalizador necesario para abordar el último desafío de los Mundos Antiguos. Pero, calma... todo eso aún tardará en llegar.

The Ward será para los amantes de la ciencia ficción la bocanada de aire fresco que venga a reanimar la visión de futuro que últimamente se muestra con desasosiego.

...en la Red

De momento solo encontrarás información referente al juego, incluso una demo que te podrás bajar de la Red, en el sitio de los creadores de The Ward: www.fragilebits.com

7,9
The Ward

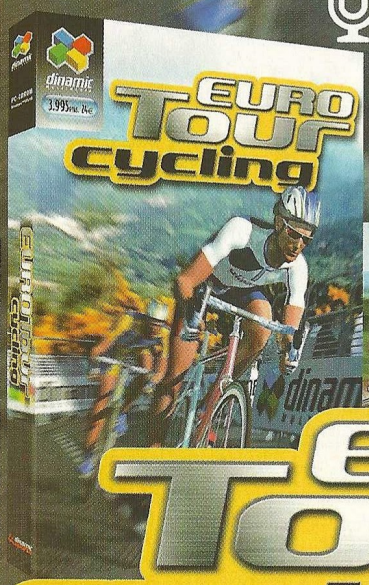
Pros: Magnífico juego ambientado en la conquista espacial. Casi parece una película y el desarrollo de la trama te sorprenderá. Gráficos excelentes, banda sonora increíble y mucha emoción entre humanos y alienígenas. Interfaz muy amigable.
Contras: El principal inconveniente es que el juego no ha sido doblado ni traducido al castellano, lo que supondrá un grave problema para quienes no dominen el idioma inglés. Tiene dos grados de dificultad, pero el alto es bastante difícil, valga la redundancia.

Escápate...

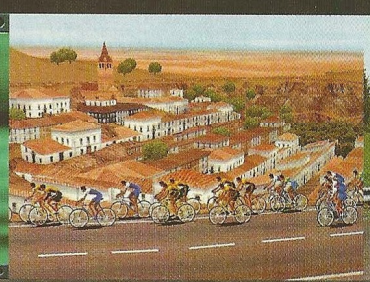
Con los comentarios de PERICO DELGADO

Escápate con el primer manager-simulador de ciclismo de la historia

Por primera vez podrás tener el control total de un equipo profesional, desde el entrenamiento de los ciclistas hasta la compra de material para el equipo, los fichajes, la búsqueda de jóvenes promesas, la negociación de los viajes a las diferentes carreras y, lo más importante, la dirección estratégica de los corredores en tiempo real y los comentarios de Perico Delgado.



■ BASE DE DATOS de los principales equipos y corredores profesionales, incluyendo palmarés, trayectoria, características técnicas ■ MANAGER con total control sobre los fichajes, finanzas, competiciones y entrenamientos de tu equipo ■ SIMULADOR ESTRATÉGICO 3D en tiempo real con un entorno gráfico altamente detallado que hará que el jugador se sienta realmente sobre el sillín ■ SISTEMA EXPERTO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL: reacción con el entorno y la situación de carrera, ataques, escapadas, puertos, etc. ■ CARAS REALES de las estrellas del pelotón internacional ■ Eurotour Cycling ha sido desarrollado con el asesoramiento de la AIGCP (Asociación Internacional de Grupos Ciclistas Profesionales)



EURO Tour cycling

Por sólo 3.995 PTAS. 24€

dinamic MULTIMEDIA

hasta donde llegue tu imaginación

REQUIERE TARJETA ACELERADORA 3D

PC CD-ROM Windows 95/98/ME/2000

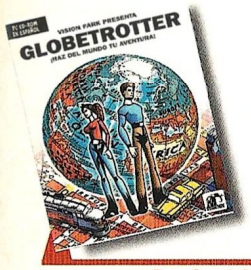
A LA VENTA EN QUIOSCOS, GRANDES ALMACENES, TIENDAS ESPECIALIZADAS Y EN dinamic.com

© 2001 Dinamic Multimedia. Todos los derechos reservados

El mundo es un pañuelo

Globetrotter

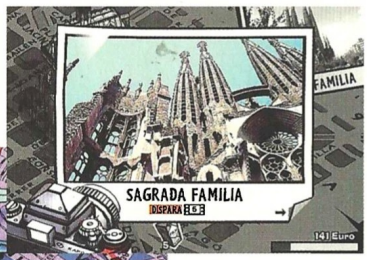
Si tu vicio son los viajes, esta singular guía no deja nada al azar. Con ella aprenderás a moverte por las ciudades más importantes del globo, conocerás las costumbres de sus gentes y la historia de los pueblos.

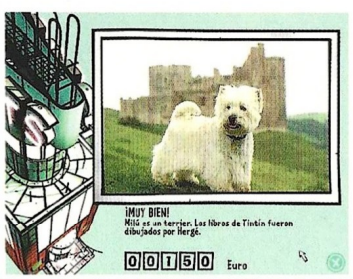


Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 166, 64Mb de RAM, 15Mb libres en disco duro, Tarjeta gráfica, CD-ROM 8x, Tarjeta de sonido, Ratón, Windows 95/98/2000.
Nº de jugadores: 1
Editor: Vision Park
Distribuidor: Electronic Arts

Para viajar alrededor del mundo ya no es necesario gastar grandes sumas de dinero o soportar largos viajes. Desde tu casa, a través de esta propuesta para tu ordenador, podrás conocer los lugares más famosos del globo, su ciudades más importantes, la cultura que las creó y las gentes que las habitan. Pero... –siempre hay un "pero"– tendrás que ganarte el derecho a viajar. ¿Cómo? Pues como fotógrafo para el club de globetrotters, o buscando en los periódicos de las diferentes ciudades anuncios pidiendo gente para trabajar.

La idea del juego es muy atractiva: mientras te mueves –como chico o chica– por el mundo, tendrás por suelo el propio mapa del lugar. Diferentes iconos se materializarán a medida que avanzas y podrás acceder a espacios, hoteles y zonas de preguntas por las que se te pagará si respondes correctamente. En ocasiones tendrás que alquilar una habitación para dormir, o serás atracado si andas caminando a altas horas de la madrugada por las calles. Pero eso vendrá después de haberse descrito la misión que tendrás que llevar a cabo en una determinada ciudad... si es que antes encuentras la sede de tu club de trotamundos. Por regla general, tu misión será fotografiar algún famoso monumento, edificio o lugar. El hecho de tener que buscarlo te obligará a recorrer el mapa de la ciudad aprendiendo con las cuestiones que se te vayan presentando, a medida que ganas más dinero. No hay que vivir, sino sobrevivir.





En avión, en barco o en tren; taxi o metro en la ciudad, cualquier medio de transporte será bueno siempre que se adapte a tus necesidades. Y es que la tarea no es poca: 4.000 preguntas y otras tantas fotografías distribuidas por lugares entre todo el mundo; más de 40 cometidos a realizar y un montón de "modus operandi" a planificar no te dejarán respiro. Es normal: el mundo es tan grande y hay tantas cosas que ver...

...en la Red

www.visionpark.com está en varios idiomas pero no en español. Se trata del sitio web de los desarrolladores y en él encontrarás juegos y competiciones gratis.

6,0 Globetrotter

Pros: Ameno y didáctico, el juego informa, a la vez que divierte en un singular entorno gráfico presidido por el mapa de la ciudad en donde estás, pegado al suelo. Muchas horas de diversión y aprendizaje. Muy original.

Contras: Tras jugar unas cuantas misiones los objetivos y el desarrollo del juego resultan un poco repetitivos. Calidad gráfica mejorable.

Los clubes más poderosos de Europa están intentando crear la mejor Liga del mundo.

¡¡Tú ya puedes ganarla!!

Bayern de Munich
Borussia Dortmund
Liverpool
Chelsea
Olympiakos
Inter de Milán
Ajax
Juventus
Milán
Benfica
F.C. Barcelona
Real Madrid
Göteborg
Marsella
París Saint Germain
Bayern Leverkussen

European SuperLeague

PC CD ROM
3.990 Ptas.

PlayStation PSone
4.990 Ptas.

Dreamcast
7.990 Ptas.

GAME BOY COLOR
5.990 Ptas.

Licencia oficial de los 16 clubes ✪ Nombres reales de los jugadores y aspecto muy similar al de carne y hueso ✪ Estadios recreados hasta el mínimo detalle ✪ Equipaciones auténticas ✪ Dos modalidades de juego: Arcade y Simulación ✪ Diversos modos de competición: Entrenamiento, Inicio rápido, Amistoso, Torneo personalizado, Liga personalizada y la pura y dura Liga Super Europea ✪ Sonido ambiente y cánticos propios de cada afición.

www.eslfutbol.com

© 2000 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. European Super League es una marca registrada de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd. Todos los derechos reservados.
Cada uno de los nombres individuales parecidos y uniformes de juego, así como los nombres de los equipos, logotipos, nombres de los estadios y su representación visual son propiedad de sus respectivos dueños. Todos los productos publicitados, nombres de compañías, marcas y logotipos son propiedad de sus respectivos dueños. Manufacturado bajo licencia por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Adidas y el logotipo de adidas son marcas registradas de Adidas-Salomon Group, y son utilizadas con permiso.

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

Guerrilla urbana

Fallout Tactics
Brotherhood of Steel

La siguiente entrega de Fallout nos sumerge más allá del simple rol. No sólo consigue introducir los elementos básicos que hicieron popular a la serie, sino también añade el elemento táctico, consiguiendo algo raramente visto en segundas partes: innovar.

Y efectivamente es así. El nuevo Fallout aspira a ser algo más que una entrega más de la serie que ofrezca más de lo mismo y sin ninguna variación. Para ello consigue cambiar y adaptarse ofreciendo un cambio sustancial en el fondo y adopta para ello un elemento táctico importante. En esta última entrega lideraremos un equipo de hasta seis hombres, en el que el uso de las armas y las acciones en equipo al más puro estilo de un pelotón, casi nos haría incluirlo en un entorno de juego de estrategia, de no ser por los clásicos elementos imperecederos de un juego de rol que conserva con su marca de clase.

Mecánica de juego

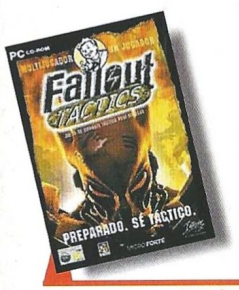
Como en anteriores entregas, el juego está determinado por los puntos de acción de cada personaje. Nos moveremos con toda tranquilidad por el escenario, pero cuando encontremos un enemigo o una situación de peligro, la pantalla de acción cambiará e iremos interactuando dependiendo de la cantidad de puntos de acción que tengamos disponibles. Todas las acciones cuestan una cantidad mayor o menor de puntos; recargar nuestra arma, agacharnos, disparar, etc, irán consumiendo de nuestro marcador los puntos asignados. Podemos ir cambiando a los demás miembros de nuestro equipo hasta que terminemos nuestras posibilidades de realizar acciones con cualquiera de nuestro equipo. Esto evita que nos tengamos que mover con puntos de acción en el movimiento normal de la partida y ahorremos un tiempo necesario para avanzar en la aventura sin que nos resulte tediosa la fase de movimiento.

El universo de Fallout

Si hay un juego de rol en el que los programadores han sabido reflejar de forma real la atmósfera que en su día los creadores del juego intentaron expresar, ese es Fallout. Una vez en el juego, tanto la estupenda banda sonora, como los efectos de sonido conseguirán introducirnos en un ambiente sórdido, agobiante e intenso que impacta al jugador. A su vez, los geniales gráficos del juego, sus efectos de luz y contraluz y un colorido ocre nos transportarán a un universo en el que nos sentiremos bastante introducidos en la aventura. Es uno de esos pocos programas que intentan desde el principio enganchar al jugador, y por supuesto que lo consigue. Engaño, argucia, planificación y la habilidad para comerciar, la compraventa de objetos y la capacidad de convencer a los personajes para que se unan a nosotros son unas cuantas de tantísimas posibilidades que podremos realizar. Por otra parte, una vez inmersos en la acción, se notan las mejoras en el aspecto táctico convirtiendo el combate entre las facciones, en un verdadero ejercicio de estrategia.

Modos de juego

Existen varios modos de juego: los escenarios de tutorías, las campañas y los escenarios sencillos. En los primeros aprenderemos a movernos en el mundo de Fallout y aprender los atajos de teclado, que más tarde nos servirán para el combate real. Los escenarios sencillos nos presentarán diferentes situaciones en el que controlaremos un equipo, ya sea de la hermandad, o enemigo, en el que tendremos que conseguir un objetivo específico o la eliminación del enemigo. Por último, las campañas se basan en una consecución de escenarios en los que comenzaremos con un equipo básico e iremos aumentando nuestra fuerza, así como el armamento disponible, así hasta que acabemos con los objetivos a cumplir.



Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium 266, 64Mb de RAM, Windows 95/98, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Interplay
Distribuidor: Virgin

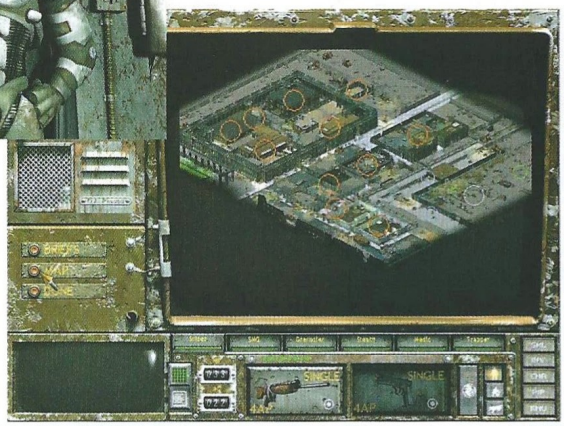
Las guerras entre humanos y razas mutantes se convierten en la pesadilla que surge en esta era posnuclear

Otro de los puntos fuertes es la opción multijugador. Existen dos tipos: skirmish y assault. En el primero de ellos deberemos de atacar un equipo contra otro y conseguir eliminar al equipo contrario. En el segundo caso, un equipo hará de atacante y otro de defensor. Los atacantes deberán de conseguir asaltar la base enemiga, y los defensores tendrán que arrojar a los atacantes de sus dominios para cumplir su misión.

El fin mutante

Las guerras entre humanos y razas mutantes se convierten en la pesadilla que surge en esta era posnuclear. Y este es el campo de batalla en el que nos moveremos.

Dentro de este universo radioactivo y peligroso, líneas de visión, impactos críticos y posiciones de tiro se solapan perfectamente con habilidades especiales, mejoras en los personajes, promociones, puntos de experiencia y todos aquellos añadidos que hacen de Fallout un juego de rol por excelencia. Totalmente recomendable para los seguidores de la serie y para los jugadores que gusten de un juego con elementos de "wargame" táctico pero con una seria introducción al rol.



...en la Red

www.interplay.com
página de los desarrolladores, donde podréis encontrar información y los últimos parches y actualizaciones.
www.joinbrotherhoodofsteel.com
Página oficial donde os esperan muchas novedades. Únete a la hermandad.

8,0

Fallout Tacticts Brotherhood of Steel

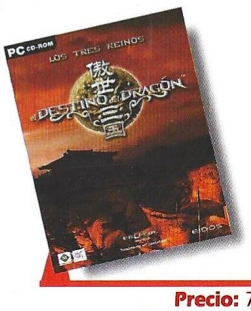
Pros: Un entorno gráfico increíblemente detallado. Una atmósfera de juego soberbia que consigue enganchar al jugador. Consigue mezclar a la perfección las cualidades de un juego de acción táctica y las posibilidades del rol. Editor de misiones y escenarios muy sencillo, pero potente.
Contras: Al principio puede parecer bastante difícil la utilización de los diferentes comandos y atajos de teclado. Hay misiones en que la complejidad se eleva hasta límites insospechados. No está traducido al español, fallo muy grande en un juego en el que los diálogos son intensos.

Cuentos chinos

El Destino del Dragón

Los Tres Reinos

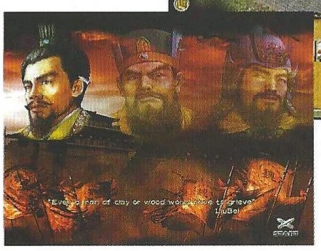
Juego de estrategia en tiempo real que resulta entretenido y en ocasiones consigue meternos en situaciones bastante interesantes, que pondrán a prueba nuestra habilidad para dosificar nuestras fuerzas ante enemigos superiores, aunque nadie debe esperar encontrar en él nada revolucionario ni altas dosis de originalidad.



Precio: 7.995
Requerimientos: P200, 32 MB RAM, 320 MB libres en disco duro, DirectX 7.0, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Eidos / Overmax
Distribuidor: Proein

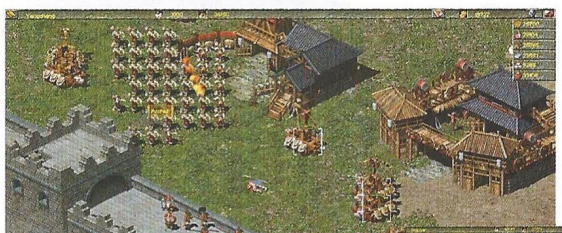
El turbulento período conocido como los Tres Reinos es uno de los más populares de la historia de China. Aunque apenas duró unos cien años, el continuo conflicto entre las facciones implicadas y los importantes avances que se produjeron en la época, tanto en el aspecto táctico, como en el político, el tecnológico o el artístico, sirvieron de inspiración para una novela histórica que ha logrado convertirse en uno de los textos más leídos de Asia. También ha servido de inspiración a Koei para elaborar toda una serie de títulos poco conocidos por la mayoría de los jugadores de PC occidentales, puesto que se publicaron para distintas consolas, muchos ni siquiera tuvieron distribución en nuestro país, y los que lo hicieron sólo consiguieron cierta repercusión entre los más fanáticos. Sin embargo, en Asia sí gozaron del éxito que se les escapó en otros mercados, y tanto los de estrategia por turnos como los de rol tienen numerosas entregas para atestiguarlo.

Pero el tiempo pasa y la estrategia en tiempo real le ha ido comiendo terreno cada vez más a los turnos. Juegos como Age of Empires o Starcraft han gozado de una inmensa popularidad en todo el mundo, y el mercado asiático ha sido al menos tan receptivo como el resto a la misma. Por eso, no es de extrañar que el estudio chino Overmax se haya propuesto juntar en un solo producto dos elementos de éxito garantizado: Age of Empires y los 3 Reinos. El resultado es El Destino del Dragón: Los Tres Reinos.



Como suele ser habitual, podremos elegir un bando en el que jugar, de modo que cada uno de ellos dispone de su propia campaña. Cada una de las tres facciones se personifica en un caudillo, que se convertirá en el héroe principal al que habrá que proteger a toda costa y que tendrá de sobrevivir hasta lograr, al final de la correspondiente campaña, formar su propio reino.

Las campañas y las misiones se ven complementadas por el rico contexto histórico de la época, con sus constantes escaramuzas, traiciones, trampas, asesinatos, etc. entre los múltiples generales, señores de la guerra y aspirantes a emperador. Por desgracia, ese complemento suele quedarse por lo general en unos densos textos de introducción y en las biografías de los héroes, que, en la práctica, acaban por no tener una gran repercusión en la propia misión, de modo que sólo aquellas personas realmente interesadas en esa información la encontrarán de interés. Los datos biográficos de los héroes son especialmente significativos. Algunas de las figuras históricas que aparecen en el juego están ampliamente documentadas y, sin embargo, la única repercusión que tendrá tal profusión de datos es su elección de bando, y sólo en determinados casos ya que, entre tantos pactos, alianzas y traiciones, los cambios de bando están a la orden del día. En definitiva, es una lástima que el elemento que podría haber resultado más definitorio de este título se quede en mera curiosidad superficial.



Por lo demás, aquellos que ya hayan probado Age of Empires o cualquiera de sus clones no tendrán problemas para moverse por el entorno de juego. Tendremos que crear trabajadores que se encarguen de recoger los distintos tipos de recursos, construir edificios, investigar tecnologías y convertirse ellos mismos en unidades militares previo paso por la correspondiente academia de entrenamiento o fabricar maquinaria de guerra. Las figuras más importantes de

Las campañas y las misiones se ven complementadas por el rico contexto histórico de la época

nuestro ejército serán los mencionados héroes, pues su posibilidad de adquirir experiencia y subir de nivel hace que, con el tiempo, se pueden convertir en auténticas máquinas capaces de acabar en pequeños grupos con auténticas hordas de enemigos, con el uso de un poco de táctica y el adecuado aprovechamiento de sus hechizos.

...en la Red

Dentro del sitio web oficial de Eidos, en www.eidosinteractive.com se puede encontrar la página oficial del juego.

Abre la muralla

Uno de los elementos más interesantes del juego es el hecho de que las ciudades sólo aparecen en el mapa general como compactas edificaciones, y sólo al penetrar en las mismas accederemos a otro mapa en el que puede verse la zona urbana con todo el detalle que corresponde. Toda ciudad está protegida por una muralla, de modo que, para tomarla, habrá que poner en práctica alguna de las posibilidades tácticas existentes, ya sea el ataque suicida frontal (fácilmente rechazable), el uso de máquinas de asedio o el asalto de las murallas con nuestro ejército por medio de escalas. Esto da lugar a una serie de situaciones interesantes, en las que es mucho más sencillo defender que atacar, siendo el bando atacante el que necesita desarrollar una mejor estrategia si pretende tener éxito. Esto se hace mucho más significativo en las partidas multijugador, puesto que el ingenio humano siempre será superior a una inteligencia artificial que se limita a cumplir su cometido sin especial brillantez, por lo que no resulta especialmente complicada de engañar.

Los gráficos siguen la línea habitual de los juegos de estrategia en tiempo real con perspectiva isométrica. Están en general bastante detallados, algo que se aprecia especialmente en determinadas construcciones, pero se echa en falta un mayor detalle en las animaciones de las unidades que se mueven por pantalla. La música consigue emplazarnos en el período histórico en el que nos encontramos, así como las respuestas de las unidades a nuestras órdenes, que se han quedado todas en su versión original (chino), mientras que todos los textos, explicaciones y diálogos se han traducido y doblado al castellano, algo que sin duda alegrará a la gran mayoría de usuarios. En cualquier caso, la mayor parte de las posibilidades tácticas, estratégicas y diplomáticas que ofrece no pueden ponerse en juego en las campañas individuales, y sólo en las partidas multijugador se podrá realmente ponerlas en juego.

6,8

El Destino del Dragón Los Tres Reinos

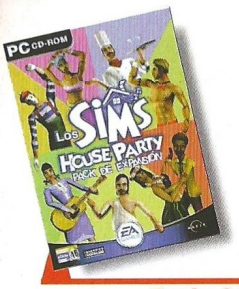
Pros: Reproduce fielmente el espíritu Age of Empires en un entorno diferente y poco utilizado, con alguna aportación interesante, aunque muchas de ellas sólo son realmente aprovechables en el entorno multijugador.

Contras: No saca suficiente provecho de la ambientación histórica y, al final, sus peculiaridades resultan insuficientes, sobre todo en partidas individuales.

Marcha en el barrio

Los Sims: House Party

La segunda expansión de los famosos Sims, incluye tantas o más cosas que la anterior en cuanto a objetos y personajes, pero da un paso más para ofrecer nuevos elementos de juego



Precio: 2.990
Requerimientos: Los Sims
N° de jugadores: 1
Editor: Maxis
Distribuidor: Electronic Arts

La principal característica de este House Party es que hace hincapié en las relaciones sociales, mejorando notablemente las posibilidades y elevando el grado de diversión del juego. Construir casas es más atractivo y celebrar fiestas, una de las grandes novedades.

Ahora puedes socializar con varios Sims a la vez sin dejar por ello de satisfacer otras necesidades. Por ejemplo, una ponchera es centro de reunión, la bebida quita el hambre y puede provocar actitudes reprobables.

Otros objetos han sido creados para ahorrar tiempo y dinero, como las comidas precocinadas o los servicios de catering, ideales para familias numerosas y para dar conversación a los solitarios. También hay una silla muy pequeña apta para cuatro individuos.

Gracias a la gran cantidad de nuevos elementos decorativos y objetos para el hogar, la construcción de casas es mucho más entretenida: una mesa de DJ, papeles pintados y baldosas ultra-modernos pueden dar un aspecto diferente al hogar.

Además, se han incluido nuevos personajes, como un animador de fiestas y un individuo que se dedica a reventarlas. La extraña jerga de los Sims posee más vocabulario y hasta hay canciones con ella bastante interesantes.

Aunque los Sims siguen necesitando trabajar y estudiar para vivir, el objeto de esta expansión son las fiestas, para lo cual se han incluido elementos más que de sobra que hacen crecer la experiencia que proporciona este apasionante juego.

7,5

Los Sims: House Party

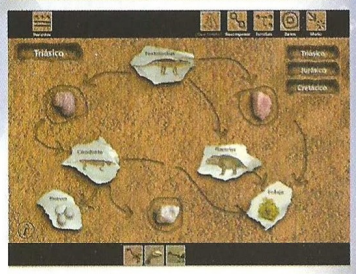
Pros: Nuevos elementos de juego, más canciones y todo lo necesario para montar las fiestas más locas de estas criaturas virtuales.

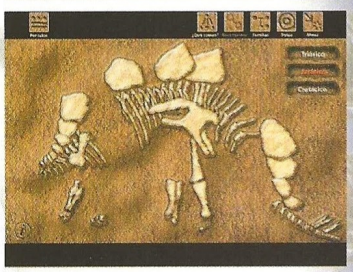
Contras: Desde cierto punto de vista, House Party es más de lo mismo, aunque gustará mucho a los incondicionales del juego.

...en la Red

En la página web www.ea.espana.com encontrarás información sobre el juego, aunque en thesims.ea.com está el verdadero meollo online de este título.

CAMINANDO ENTRE DINOSAURIOS





Explora los paisajes interactivos prehistóricos, observa cómo cazan, vuelan y se alimentan los dinosaurios y sigue su evolución desde los reptiles más básicos hasta los primeros mamíferos.

El CD-ROM basado en la serie de televisión que cautivará a toda la familia

Una historia natural con las criaturas más extraordinarias que jamás hayan existido

BBC

Zeta MultiMedia
www.zetamultimedia.com GRUPO ZETA

DE VENTA EN: El Corte Inglés y Tiendas El Corte Inglés

Capital humano

Original War

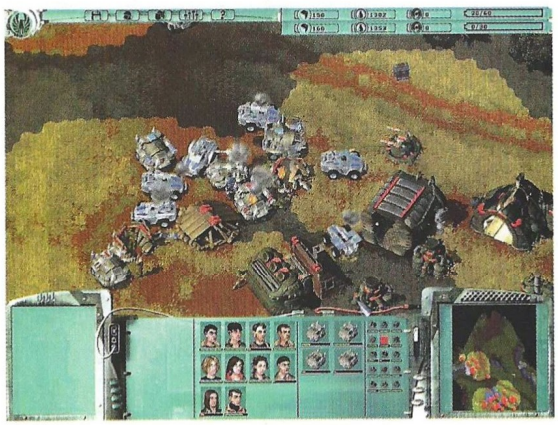
¿Otro estudio desconocido que se inspira en los grandes clásicos para realizar el enésimo clon? En absoluto. Con Original War, Checoslovaquia se une a la lista de países europeos que aporta una refrescante perspectiva sobre un tipo de juego que ya creíamos sabernos de memoria.

Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 266, 48MB de RAM, tarjeta gráfica 2 MB, tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 8
Editor: Altar Interactive
Distribuidor: Virgin

Altar Interactive, estudio checoslovaco, se lanza a la arena internacional bajo el manto protector de Virgin y con una excelente carta de presentación. Original War es un juego de estrategia 2D que respeta las normas del género pero introduce las suficientes novedades como para distinguirlo sin necesidad de comparaciones tópicas. Altar Interactive ha tomado la misma idea que Phantagram con su Kingdom Under Fire (mezclar estrategia y rol) y ha conseguido ofrecer un juego diferente en lugar de un refrito de géneros conocidos.

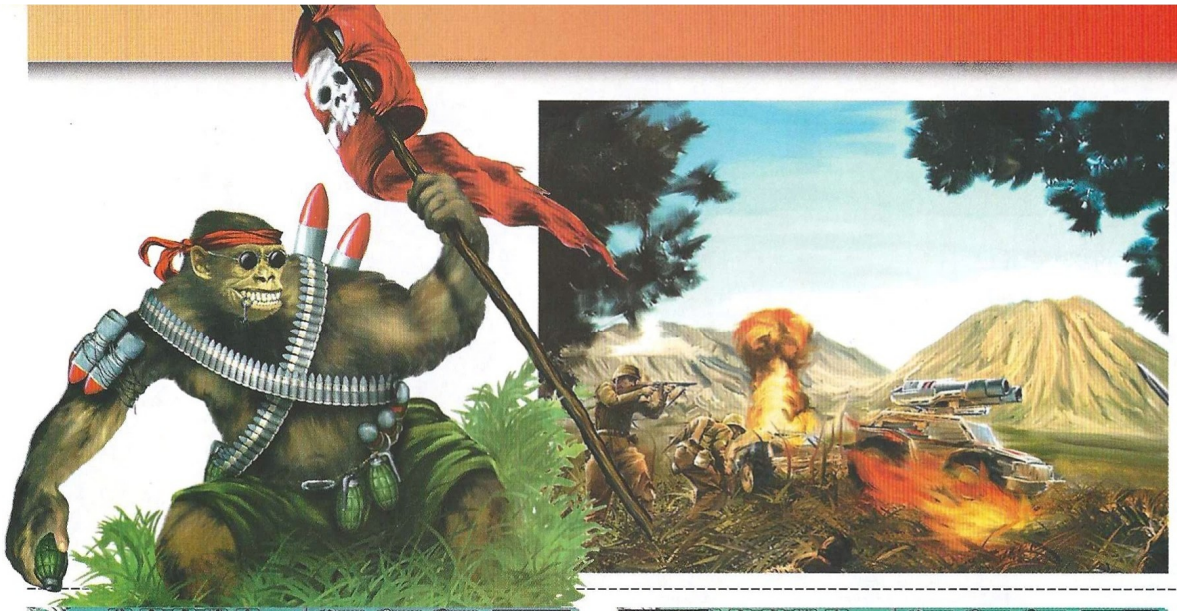
La historia es sencilla. El protagonista es Jack MacMillan (si se elige el bando norteamericano para jugar), un soldado que debe partir en una expedición hacia el pasado en busca de un material llamado Siberita. La razón reside en el extraño artefacto que una expedición encontró en Siberia y con el que regresó a los U.S.A. Allí, el gobierno se hizo cargo de él y lo traslado al área 51, donde descubre que se trata de una máquina del tiempo. Desgraciadamente, utiliza el material mencionado como combustible, material que sólo puede encontrarse en Siberia. Ante la imposibilidad de obtenerlo en las circunstancias políticas del momento, deciden emplear el último viaje en mandar un equipo dos millones de años atrás a Siberia con la idea de recoger la siberita. Lo que los sobrinos del Tío Sam encuentran en el Pleistoceno es una reedición de los peores momentos de la guerra fría (los rusos les esperan allí) y el inicio de una aventura inusual.

Aunque se trata de un juego de estrategia en tiempo real, lo que de verdad importa en Original War son los personajes. Más que las unidades o estructuras que el jugador pueda crear. Cada uno de ellos es único, con su propio nombre, cara, voz, profesión y habilidades que desarrolla conforme avanza la historia y gana puntos de experiencia. Sí muere, adiós, no se vuelve a recuperar y no existe la posibilidad de crear uno nuevo. Perder unidades no imposibilita el paso de una misión a otra como sucedía en Commandos, pero no resulta nada conveniente para el jugador. Para evitar que la falta de un personaje determinado lleve al usuario a un callejón sin salida, los diseñadores han preferido no limitarlos a su profesión por defecto (por ejemplo, un soldado o un ingeniero). Con el entrenamiento adecuado cada unidad puede enfrentarse a muchas otras tareas, aunque no todas demuestren la misma habilidad.



Ésta actitud filantrópica (al menos, con uno mismo) influye positivamente en la jugabilidad de Original War. Las consecuencias de las acciones del jugador cobran mayor peso y el diseño de las misiones ofrece alternativas al tradicional "recolectar/construir/destruir" (que también ha tenido presente el equipo de Altar) al estar centrado en los personajes. A partir de este concepto, el equipo desarrollador relata una historia con cierta profundidad dramática que establece un vínculo inusual (para este tipo de juegos) entre el jugador y sus unidades. O, dicho de otra forma, sólo el más desalmado sacrificará alegremente a las unidades que haya desarrollado durante el juego y que no va a poder recuperar.

Al contrario que en la mayoría de los ETR´s, Original War no cuenta una historia lineal. A lo largo de las misiones se suceden



El diseño de las misiones cobra una nueva dimensión gracias a un componente humano que lo acerca al espíritu de Commandos

...en la Red

No hay mucha información disponible sobre Original War, un juego por el que decididamente, Virgin debería apostar con más decisión. El "site" oficial es: www.original-war.com.

muchas secuencias prefijadas que desarrollan la historia y obligan al jugador a tomar decisiones que la llevarán en una dirección u otra. Abundan los giros y las sorpresas en la trama y el diseño de las misiones cobra una nueva dimensión gracias a un componente humano que lo acerca al espíritu de Commandos. Imagina el juego de Pyro Studios junto a Red Alert y añade el componente de rol. Eso es Original War.

Desde un punto de vista gráfico, el juego se desarrolla bajo la tradicional perspectiva isométrica y en 2D. Aunque Original War no es un juego destacado tecnológicamente, su motor gráfico permite algunos efectos (como las animaciones del agua) que embellecen los escenarios y le dan consistencia. La única pega (imaginamos que debida a razones de jugabilidad) es la evidente desproporción entre los personajes y los vehículos y estructuras. Las unidades humanas están bien animadas, aunque el aspecto del resto presenta una clara deuda con el estilo Command & Conquer. La inteligencia artificial del juego es buena, a pesar de algunos problemas de "pathfinding" (cuando una unidad se pierde por el camino). Original War es un título a descubrir con todos los boletos para satisfacer a aquellos dispuesto a aceptar un juego de estrategia que, con elementos ya conocidos, presenta una aproximación diferente al género.

8,0

Original War

Pros: La importancia de las unidades humanas le da un aire especial. Original War no llega a ser un juego realmente original, pero mezcla acertadamente elementos correspondientes a distintos géneros y consigue ofrecer un juego de estrategia diferente. Una historia divertida, una jugabilidad variada, algo de suspense y un competente apartado gráfico convierten a Original War en una grata sorpresa. Traducido y doblado al castellano.

Contras: Ninguno particularmente reseñable. Dentro de sus aspiraciones, cumple a la perfección.

La televisión no es nutritiva

TV Star

En Montecristo siguen haciendo juegos que tratan de emular situaciones o industrias de la vida real. Ahora le ha tocado el turno al mundo de la televisión.

Precio: 4.990
Requerimientos: Pentium 132 MHz, 32Mb de RAM, CD-ROM 2x, tarjeta de sonido, SVGA, ratón, Windows 95/98/ME
Nº de jugadores: 1
Editor: Montecristo
Distribuidor: Electronic Arts

Este juego intenta reproducir lo que ocurre en una emisora de televisión todos los días desde el punto de vista de las noticias y las relaciones entre los empleados. Empiezas como empleado de limpieza y puedes trepar por el organigrama de la empresa hasta convertirte en presidente.

La forma de hacerlo es sencilla: escuchar rumores y venderlos, recoger noticias, editarlas y dárselas al jefe para que las evalúe y tomar clases para ganar experiencia. A medida que suba tu experiencia más aptitud tendrás para cubrir el puesto de tu superior. Cuando puedas hacerlo no tienes más que desafiarle a un duelo de preguntas y respuestas y, si ganas, te quedas con su puesto.

Hay también otros factores, como por ejemplo cierta interacción social, relaciones amorosas y ganar dinero, pero al final, todo se reduce a comprar o conseguir experiencia seleccionando noticias para terminar ascendiendo en un duelo de preguntas y respuestas.

Y la verdad es que para jugar al Trivial, no hay nada mejor que el Trivial. Las preguntas de TV Star se repiten en exceso, hay demasiadas de cultura americana y no aportan absolutamente nada al jugador.

...en la Red

La web oficial de la compañía que ha creado el juego se halla ubicada en la siguiente dirección www.montecristogames.com En ella podrás encontrar diversa información sobre el mismo.

En términos generales, un vez descubierta la mecánica de juego, éste se hace aburrido y monótono. Superado el primer nivel en una emisora modesta, los demás no son más que una repetición extendida del primero con ligeras variantes visuales y un progresivo incremento de dificultad que no se fundamenta en nada coherente.

3,1

TV Star

Pros: La idea es bastante buena y por fortuna el juego está traducido y doblado al castellano.
Contras: Las preguntas se repiten en exceso y el juego no hace más que repetir, repetir y repetir una secuencia fija. Un mal clon, en algunos aspectos, del aclamado Los Sims. Un trivial disfrazado.

imagen límite
DESDE PEQUEÑO TE HA GUSTADO JUGAR
Y GANAR
GAMESPOT España
www.gamespot-es.com
VIDEOGAMES ESPAÑA .COM
www.videogames-es.com
TUS PORTALES DE JUEGOS EN LA RED
américa ibérica
www.cai.es

La fortaleza europea

Normandía
6 de Junio de 1944

El 6 de Junio de 1944, la flota más grande jamás reunida por el hombre desde los tiempos de la armada invencible, partió de su destino con un solo objetivo: el asalto a las playas de Normandía, donde miles de hombres esperaban con ilusión el día más importante de la guerra: el día D.

Nos encontramos frente a un programa bastante curioso en cuanto a su forma y a la mecánica de juego. Por una parte nos encontramos ante el típico "wargame" con muchas fichas y un mapa inmenso donde jugarlo, por otra, la gran sorpresa es que se trata de un programa de estrategia en tiempo real donde todo el universo de fichas adquiere vida propia, creando un complejo entramado de unidades animadas que esperan nuestras órdenes en el mapa. Existen dos ventanas de juego, una que es la general, donde podremos observar todo el frente de guerra y que abarca desde las costas inglesas de donde proviene el desembarco hasta la parte interior de Francia y toda la costa de Normandía. En la otra ventana, observaremos a modo de zoom, la parte activa donde se desarrollará el juego y tendrá lugar la acción. El primero o mapa estratégico nos servirá para plantearnos la acción a un modo planificado y concreto donde tomaremos las decisiones de la misma forma que un general en jefe lo haría. En el mapa táctico actuaremos más como un general de división y observaremos el complejo entramado de las unidades, los combates y cómo se desarrolla la acción delante de nuestros ojos.

El mapa táctico

Aquí se desarrolla la mayor parte del juego y es el que más nos interesa. El interfaz de manejo es muy sencillo y sólo con pulsar arrastrar y soltar daremos las órdenes sin ninguna complicación. Las unidades obedecerán dependiendo de su moral y del estado de abastecimiento que observen. Uno de los puntos negros del programa radica en la gran dificultad que entraña el manejo de tantas unidades a la vez. Para el ordenador esto no resulta algo complejo, pero para el jugador humano resulta difícil en ocasiones, poder controlar tanto las unidades como las rutas correctas de abastecimiento que deberán servir para que nuestras tropas no pierdan la moral o se queden sin avituallamientos.

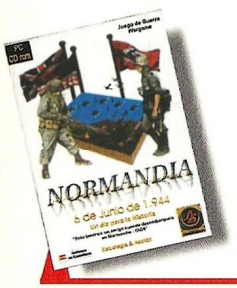
Efectos dinámicos

El campo de batalla es real, es decir, llueve, las nubes influyen en las operaciones aéreas y los efectos atmosféricos se hacen notar entre las unidades combatientes, por lo que podemos apreciar de un solo golpe de vista, tanto la hora del día a la que estamos, como los efectos de la batalla en nuestro alrededor. Las unidades combatientes luchan entre ellas y se puede observar en tiempo real los daños que ello provoca en el entorno del mapa táctico, ofreciendo así un campo de batalla dinámico recordando un poco a "Panzer General 3D" tanto en el dinamismo como en la atmósfera. A su vez, el mapa es totalmente configurable, pudiendo colocar en él a nuestro antojo tanto los nombres de las unidades como los entornos donde se desarrolla la acción, los nombres de los batallones y de las localizaciones

geográficas y un sinfín de pequeños aditamentos e informaciones, que contribuyen a mejorar la información.

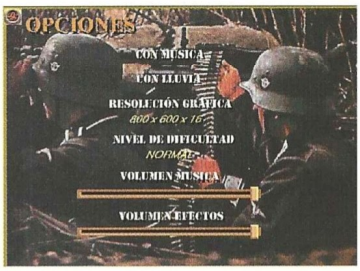
Resumen final

Comparándolo con otros "wargames" este Normandía no es un juego cuyo grafismo destaque en exceso, pero la capacidad de controlar todo un conflicto y la fidelidad histórica con la que está realizado logran paliar en parte un escaso atractivo visual, poco habitual en los programas de hoy en día. Por otra parte, la enorme masificación tanto de terreno co-



Precio: 3.490
Requerimientos: Pentium 166, 32Mb de RAM, 260Mb de disco duro libres, CD-ROM 4x, SVGA 2Mb. tarjeta de sonido, ratón
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Lamb Software
Distribuidor: Milenio Digital

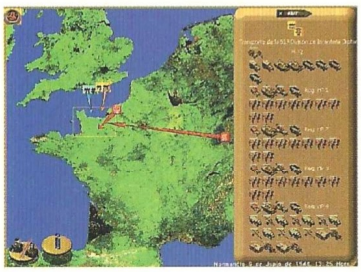
mo de unidades contribuyen a crear un galimatías de organización, que a buen seguro nos costará el abastecimiento, teniendo que aprender a estar con los cinco sentidos en todas las localizaciones del mapa. De todas las formas, una vez controlado, Normandía promete un buen número de horas de diversión intentando cambiar el curso de la historia.



...en la Red

www.lambsoftgames.com
Página de los desarrolladores del juego donde conseguiremos más información de esta empresa española.

www.nando.net/sproject/dday/dday.html
Una de las mejores fuentes de información sobre el desembarco de Normandía.



5,1

Normandía 6 de Junio de 1944

Pros: Una idea muy original, la capacidad de controlar en tiempo real todo el desembarco de Normandía a nivel estratégico. Campo de batalla dinámico y con efectos ambientales. Íntegramente en castellano. La opción multijugador es bastante buena y añade un gran atractivo al programa.

Contras: Los gráficos son un poco pobres para los tiempos que corren. El mapa táctico se mueve bastante lento y es preferible seleccionar con el estratégico a perder el tiempo recorriendo la pantalla. La inteligencia artificial es en ocasiones, un poco ambigua.

CD ROM'S EN CASTELLANO A UN PRECIO INCREIBLE

CD CIENCIAS OCULTAS. 2.995 ptas.
Lo mejor en programas esotéricos y de adivinación. Programas para echar las cartas del Tarot, horóscopo, cartas astrales, biorritmos...

CD AJEDREZ. 2.995 ptas.
El CD ideal para todo buen aficionado al ajedrez o, también, para aquel que desea aprender a jugar. Con más de 10.000 partidas de maestros, reloj profesional, tutor interactivo asi como editor de tableros y partidas.

CD DISEÑO. 2.995 ptas.
Todo lo necesario tanto para el diseño artístico como el técnico: programas de CAD, de Rotulación, de Fractales, imágenes Clip Art y programas de Diseño Artístico.

CD ENSEÑANZA. 2.995 ptas.
Programas para el aprendizaje de Matemáticas, Inglés, Física, Química, Geografía y Mecanografía. Cursos de Windows, MS-DOS, Lotus y Wordperfect; así como un generador de Exámenes tipo Test.

CD DEPORTIVOS. 2.995 ptas.
Para los aficionados al deporte en general y para los que les gustan los juegos deportivos en el ordenador. Aquí encontrarás juegos de baloncesto, golf, fútbol, tenis, bolos, carreras de caballos...

CD JUEGOS DE ESTRATEGIA. 2.995 ptas.
Demuestra tus conocimientos de estrategia y sangre fría para conducir a los ejércitos bajo tu mando a la victoria final en toda la variedad de situaciones, escenarios y guerras que aquí te proponemos.

CD SUPER INGLES. 2.995 ptas.
La herramienta ideal para que toda la familia pueda aprender Inglés. Sirve para todos los niveles. Perfeccionamiento de gramática y pronunciación, test, juegos y preparación para exámenes reconocidos como el First.

CD JUEGOS WINDOWS. 2.995 ptas.
Los mejores juegos completos de todo tipo para entorno Windows.

CD JUEGOS MS-DOS. 2.995 ptas.
Juegos variados y de calidad para entorno MS-DOS.

CD SUPER-PORNOS. 2.995 ptas.
Películas eróticas reales, a todo color y de gran calidad.

OFERTA ESPECIAL: ¡PIDA TRES Y PAGUE SOLAMENTE DOS!

PIDA POR TELEFONO AL **902 120 130**,
POR FAX AL **918 960 510**
O POR CARTA A:

PRIX INFORMATICA
APARTADO 93
28200 S.L. ESCORIAL (MADRID)
SOS AYUDA INFORMATICA 24 h.
Tel.: 906 421 850
prix@prix.com www.prix.com
SOLICITE CATALOGO GRATUITO

Sucesor de sí mismo

Tribes 2

La sabiduría popular dice que no hay que juzgar un libro por su cubierta. Un dicho que los desarrolladores de Dynamix deben estar esperando a que el público tenga en cuenta en relación a Tribes 2. Os aseguramos que, una vez superados todos los "bugs", la complicada curva de aprendizaje, y si cuentas con un equipo de gama muy alta y además una buena conexión a Internet, Tribes 2 es un gran juego.

Precio: 5.995
Requerimientos: Pentium 300, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, aceleradora gráfica 8 MB, Windows 95/98
Nº de jugadores: De 1 a 64
Editor: Dynamix
Distribuidor: Sierra

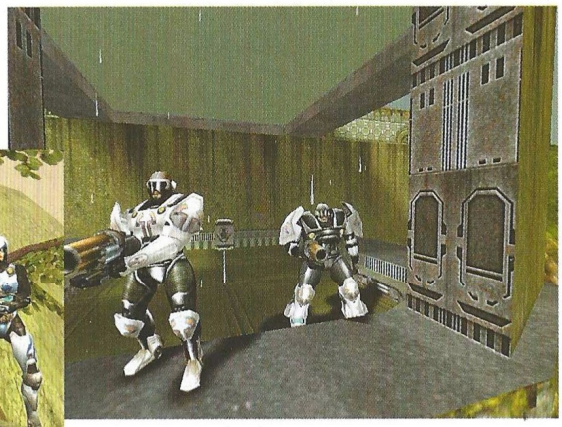
Starsiege Tribes fue la inspiración no reconocida de id Software y Epic Games al concebir los dos títulos comerciales de referencia a la hora de hablar de los "shooters" multijugador. El juego, en su primer momento, no obtuvo demasiado repercusión, quizás por adelantarse a su tiempo realizando una apuesta exclusiva por el juego online cuando éste aún no gozaba de la aceptación actual. En esta ocasión, Dynamix quiere aprovechar el actual vacío en torno a los "shooters" online. Hace un año y medio que no se publica ningún título a tener en cuenta en este campo y todavía falta un tiempo para que proyectos como Team Fortress 2 o los próximos capítulos de la serie Unreal sean una realidad. La oportunidad para que Tribes pueda situarse donde debería haber estado desde un principio. Lo cierto es que en los casi tres años que han transcurrido desde su publicación, el Tribes original ha sabido hacerse con un sitio en la comunidad online. Su apuesta por el juego en equipo y la acción en grandes escenarios exteriores todavía lo distingue de Quake, Unreal o cualquier otro. Y ese es uno de los elementos por las que apostado Dynamix en esta secuela.

Tribes 2 es una edición más aumentada que corregida del juego original. Al igual que su predecesor, su propuesta le otorga una personalidad claramente diferenciada de otros títulos del género. El jugador encontrará partidas Deathmatch en Tribes 2, pero pronto descubrirá que esta modalidad no es la mejor manera de aprovechar los gigantescos escenarios que presenta el juego. Tribes 2 es auténtico juego por equipos online. Una inusual mezcla de acción, dotes de mando y visión táctica dirigida a lo que los anglosajones denominan "hardcore gamer" (es decir, el jugador que vive para los juegos) con todo lo que ello conlleva.

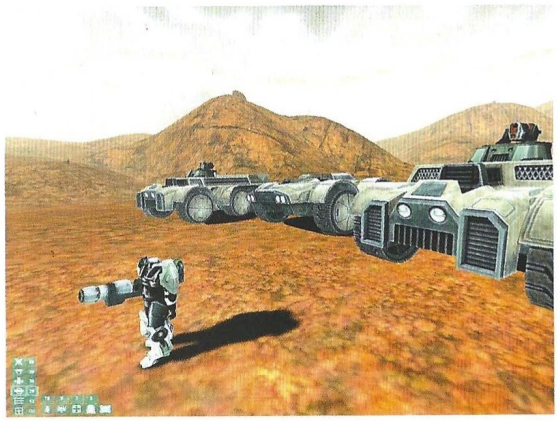
Problemas, problemas

El hecho de disfrutar con Unreal Tournament o Quake III Arena no significa que el jugador vaya a hacerlo con Tribes 2. El título de Dynamix es complejo y difícil, por su propia mecánica y por las prisas que han llevado a Sierra a editar un juego que aún le queda por pasar un proceso de testeo en condiciones y está muy lejos de haber sido optimizado en su rendimiento. Los "bugs" en Tribes 2 están a la orden del día, a pesar del retraso inicial sobre la fecha de lanzamiento que ha dado a Dynamix tres meses más para completar su desarrollo. Según la suerte del jugador, podrá disfrutar de la experiencia desde el primer momento o encontrarse con un buen puñado de avisos de "unhandled exception", debidos a incompatibilidades con el controlador Open GL o problemas visuales de otra índole (por ejemplo, la desaparición súbita de texturas... ¡en todo un edificio!) en el transcurso del juego. Habrá quien no haya experimentado este tipo de dificultades, pero el paso de Tribes 2 por los distintos equipos de la redacción evidencian porqué Dynamix ya publicaba un parche en la misma semana que el juego salía a la venta.

Superados este tipo de problemas, queda uno mayor. Tribes 2 es el mayor devorador de recursos



Los servidores del juego son capaces de admitir hasta 64 jugadores por partida



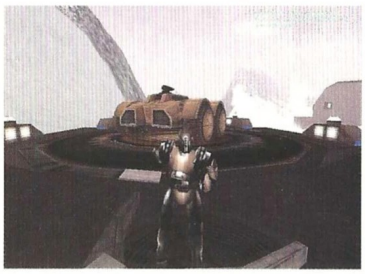
que puedas echarle a tú PC. O, en otras palabras, sí no dispones de un ordenador de gama alta, olvídate de disfrutar de la experiencia de Tribes 2 de forma minímamente digna. Es cierto que el juego puede funcionar con un Pentium 300, pero a costa de un aspecto visual absolutamente infame. Incluso en un Pentium 800 el juego experimentaba problemas a la ridícula resolución de 640x480, aunque al menos los gráficos ya presentaban un buen aspecto. En tercer y último lugar, sí el jugador consigue superar todos los "bugs" y dispone de un equipo lo suficientemente potente como para mostrar Tribes 2 en el esplendor que ha sido concebido, se encontrará ante un juego complejo y difícil.

La rapidez y la asequibilidad de los títulos con los que puede compararse brilla por su ausencia. La acción de Tribes 2 no tiene un ritmo tan frenético como el de otros juegos, principalmente debido a la enormidad de los escenarios. Hermosos, cuidados, variados y de unas dimensiones extraordinarias, es el aspecto en que el nuevo "engine" realmente se luce. Tras haberse asomado a algunos de ellos, no sorprende en absoluto que los servidores del juego sean capaces de admitir hasta 64 jugadores por partida. Lógicamente, en entornos de tales dimensiones el componente estratégico cobra una relevancia ausente en UT o Quake III. Para resaltar este aspecto, Dynamix ha puesto ha punto un interfaz tan elaborado como complejo. Hay numeroso indicadores en pantalla que informan de estado de los distintos elementos de los trajes que visten los jugadores o de otros parámetros del juego. Hacerse con su control (y el considerable número de teclas que requiere) necesita tiempo.

Vaya, hay que pensar...

Claro que eso parece el colmo de la sencillez cuando llega el momento de hacerse con el mando de la situación y comenzar a repartir ordenes. La tecla C lleva al centro de comunicaciones, una pantalla diferente que ofrece una perspectiva isométrica sobre el escenario con iconos representando a los distintos participantes. Un menú en el margen derecho de la pantalla da la oportunidad de

Tribes 2 ofrece al jugador algunas de las batallas online más épicas complejas y caóticas que va a encontrar el jugador en el género



controlar el desarrollo de la misión como si el usuario estuviera ante uno de esos juegos de mesa. Allí puede seleccionar unidades y estructuras para impartir diferentes ordenas en relación al modo de juego y que, aunque está lejos de la sencillez de los menús de ordenes de UT y Quake III, también ofrece unas posibilidades mucho mayores. Los mapas cooperativos del requieren de un pensamiento táctico antes que de la rapidez con el gatillo y desarrollar una buena estrategia con un papel claro para cada participante pronto se descubre dolorosamente necesario.

Es a partir de este momento cuando comienza a preciarse las posibilidades del juego. Aunque la selección de armas no es la mejor (sólo hay tres novedades respecto al título anterior), las razas y modelos disponibles son escasos (una novedad, los Bioderm completan el terceto de opciones), la IA a veces sorprende y muchas otras da la impresión de no hacer justicia a su nombre, Tribes 2 ofrece al jugador algunas de las batallas online más épicas complejas y caóticas que va a encontrar el jugador en el género.

Junto a Deathmatch, el juego ofrece una amplia variedad de juegos por equipos, si bien ninguno de ellos es particularmente original: Capturar la Bandera, Rabbit (el anterior, con una sola bandera), Bounty (Deathmatch siguiendo un orden de eliminación), Siege (como el Asalto de UT), Capture and Hold (como el Dominion de UT) y Flag Hunters, seguramente la aportación más personal del juego. Cuando el jugador muere, libera las banderas que capturado hasta ese momento y que pueden intercambiarse por puntos en una localización concreta del mapa.

A pesar de contar con un modo tutorial y de que algunos de los escenarios pueden jugarse offline añadiendo "bots", Tribes 2 esconde toda su gloria en el juego online. El profundo componente estratégico, la enormidad y belleza de los escenarios exteriores, la capacidad del motor para combinarlos con los interiores y las pequeñas particularidades del estilo Tribes (los "jetpacks" que permiten volar durante cortas distancias, la posibilidad de utilizar vehículos aéreos y terrestres, los distintos tipos de armaduras...) hacen de Tribes 2 un título que, aún con los problemas que presenta, está destinado a crear afición entre quienes no se asustan ante los retos.

...en la Red

Sierra ofrece información sobre el juego en www.sierrastudios.com Dynamix tiene su "site" en www.dynamix.com y el oficial de Tribes 2 es www.tribes2.com.

Otra posibilidad más que interesante es www.tribesplayers.com y en cualquiera de todas las mencionadas se encuentran enlaces con las numerosísimas webs surgidas al amparo de Starsiege Tribes.

7,0

Tribes 2

Pros: Un "shooter" online diferente. El motor gráfico hace maravillas con unos escenarios que no tienen comparación en el género. Un componente estratégico inesperado y las batallas online más épicas hasta la fecha.

Contras: Necesita un equipo de gama alta para poder apreciarlo. "Bugs" que no deberían estar ahí. Escaso peso del juego offline.

imagen límite

¿intentas abrir EL PORTAL DE TU CASA con un doble clic?

¿tienes a tu novia "EN DEMO"?

¿has puesto de nombre a tu perro "Explorer"?

Entonces te gustará

ZDNet España

www.zdnet-es.com

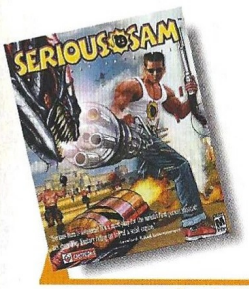
EL PORTAL DE LOS ADICTOS A LA INFORMÁTICA

américa ibérica
www.eai.es

Doom III

Serious Sam

La carátula del juego define perfectamente su contenido. Un héroe tan carismático como hortera, monstruos, armas grandes y acción, mucha acción. La fórmula con la que innumerables compañías se han estrellado y con la que Croteam ha realizado uno de los "shooters" más divertidos y absorbentes en mucho, mucho tiempo.

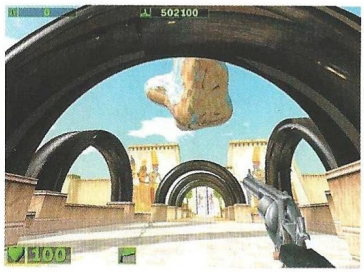


Precio: 6.995
Requerimientos: Pentium 300, 64MB de RAM, tarjeta aceleradora 3D, ratón, Windows 95/98, tarjeta de sonido
Nº de jugadores: De 1a 16
Editor: Croteam/G.O.D.
Distribuidor: Proein

Derious Sam no es tan sofisticado como Deus Ex o tan ingenioso como No One Iives Forever. Ni tampoco hace gala de una licencia famosa como Elite Force. Es el trabajo de una compañía sin experiencia previa que ha tenido la habilidad de sacar adelante el proyecto en unas circunstancias adversas como han sido las de Croacia en los últimos años. Pese a ello, Serious Sam se sitúa sin problemas a la altura de los títulos mencionados y, en algunos aspectos, los supera sin problemas.

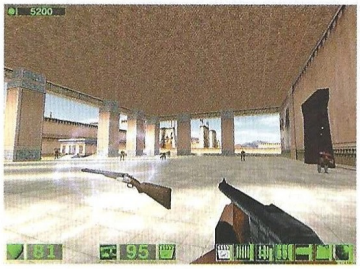
Cuando todas las compañías intentan seguir el ejemplo de Half-Life, potenciando el elemento narrativo en los juegos de acción en primera persona e introduciendo aspectos de otros géneros, Croteam ha elegido echar la vista atrás, retomar el mejor "shooter" de la historia (Doom) y actualizar su propuesta con la tecnología disponible casi un década después junto a grandes dosis de ingenio.

Serious Sam tiene como protagonista a Sam "Serious" Stone. Un héroe extraído directamente de las clásicas carátulas de los juegos y películas de acción de los años 80 (vaqueros, bambas deportivas, camiseta de tirantes y gafas de sol) dispuesto a aniquilar todo extraterrestre o monstruo que se le ponga por delante mientras suelta alguna frase más o menos ingeniosa. Lo que para muchos otros habría sido material de derribo, en manos del equipo de Croteam se convierte en un regreso a las raíces del género para demostrar que, a menudo, las ideas sencillas son las mejores. Serious Sam viaja hasta la época egipcia para encontrar la solución a una guerra contra unas fuerzas extraterrestres que tiene lugar en el futuro. El resto viene dado por un excelente "engine" desarrollado por Croteam y un avalancha de buena ideas en el diseño del juego y el uso de una serie de recursos clásicos que aquí casi parecen novedades.



Desde luego, Serious Sam no sería lo que es sin el "Serious Engine". El motor desarrollado por Croteam destaca por su habilidad para manejar espacios abiertos ENORMES y arrojar hasta cincuenta enemigos al jugador al mismo tiempo. Estas características junto a un diseño artístico alejado de la tradicional oscuridad y claustrofobia del género otorgan a Serious Sam un estilo visual propio y diferente. Los entornos elegidos (marcados por una estética seudo egipcia durante la mayor parte del juego) están repletos de luz y de color; una delicia para la retina que se complemente con un brillante diseño de enemigos. Enemigos como los Beheaded Bomber (en una mano llevan su cabeza mientras con la otra arrojan bombas), Kleer Skeleton (el veloz esqueleto de una bestia desconocida), los Sirian Werebull (parecido a un enorme búfalo e imparable en su embestida) y, especialmente, los Beheaded Kamikaze están llamados a permanecer en la memoria de los jugadores durante mucho tiempo. Sin ir más lejos, éstos últimos son individuos decapitados que corren hacia Sam mientras llevan una bomba en cada mano y gritan (no preguntes como) con toda la fuerza de sus pulmones. Al acercarse lo suficiente al protagonista, detonan ambas bombas con la intención de llevarse al protagonista con ellos. También hay que otorgar una mención especial a ese gigantesco monstruo de lava que aparece hacia el final del juego y que parece reproducirse por ósmosis. En Serious Sam los enemigos no son solo ingeniosos sino tremendamente variados, lo que

El motor desarrollado por Croteam destaca por su habilidad para manejar espacios abiertos ENORMES



...en la Red

Puedes encontrar más información sobre este juego en la web de sus creadores: www.croteam.com, o también en la página web oficial del juego, ubicada en la siguiente dirección: http://serioussam.godgames.com/

obliga a actuar de forma diferente contra cada uno de ellos.

Si Croteam se las arregla para sostener el interés del jugador a lo largo de todo el desarrollo (por otra parte, algo corto), no lo hace tan sólo arrojando decenas y decenas de monstruos contra el jugador. El ritmo de la acción está calibrado de forma que evita caer en la monotonía pese a las limitaciones del planteamiento. Hay una sensación de imprevisibilidad a lo largo de todo el juego que se encarga de mantener alerta al usuario. Dejando de lado las dudas lógicas (¿Qué enemigos voy a encontrar? ¿Cuándo van a atacar? ¿Cuántos malditos bichos voy a tener que pisotear para seguir adelante?) y que en Serious Sam tienen mucho más peso que en otros títulos del género, la variedad de los entornos, las pequeñas trampas que salpican cada misión, el inteligente uso del "respawn" y el fenomenal sentido lúdico que Croteam ha conseguido imprimir al juego se encargan de capturar la imaginación del jugador y no soltarla hasta el final.

Serious Sam es un juego virtualmente de diez si atendemos a sus ambiciones. Da exactamente lo que promete y de una forma en que nadie lo había hecho en mucho tiempo. La mejor elección disponible en el mercado para cualquier jugador que guste de la acción.

9,2

Serious Sam

Pros: El mejor juego de acción del momento. Serious Sam da mucho más de lo que promete y sumerge al usuario en una de esas experiencias de juego que dejan sin aliento. Gran "engine", mucha imaginación y clasicismo en un juego al que lo único que le falta es innovar para terminar de dejar en ridículo a nombres mucho más relevantes de la industria. Algo que tampoco se echa en falta.

Contras: Ninguno. Cumple sus objetivos a la perfección y lo único que se le pueda echar en cara es el "ajustado" modelado de los enemigos que no acaba de estar a la misma altura que los excelentes entornos que recrea el "engine". Algo que tampoco le resta un ápice de diversión.

La batalla rebuscada

Star Wars: Battle for Naboo

Rogue Squadron fue uno de los juegos más intensos y divertidos del 98, principalmente porque nos permitía pilotar una amplia variedad de vehículos pertenecientes al siempre atractivo universo Star Wars. ¿Habrá superado la prueba Battle for Naboo?

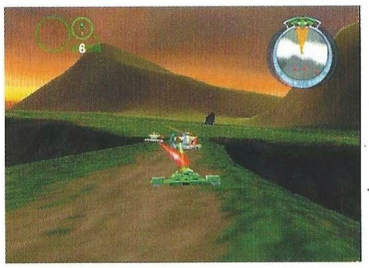
A nuestro parecer se queda bastante lejos del mencionado título de LucasArts, principalmente porque Factor 5, grupo encargado de la programación de ambos, se ha servido del mismo motor gráfico que en aquella ocasión, que como es lógico resulta bastante anticuado para los tiempos que corren. A todo esto hay que añadir el hecho de que nos encontramos con una licencia mucho menos atractiva que la de entonces, ya que el juego está inspirado en el mediocre universo del Episodio I, del que, a excepción de Racer, no se ha programado un juego digno de merecer ni tan siquiera el aprobado, al menos de los publicados por LucasArts.

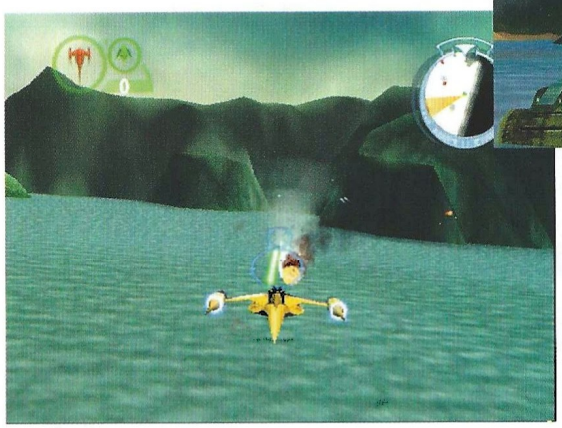
Aún así, como suele suceder con este tipo de juegos, los seguidores de la saga creada por George Lucas hace más de 20 años encontrarán el reclamo necesario para revivir algunas de las situaciones más populares de la saga, o al menos de una pequeña parte de ellas.

Como decimos, Star Wars: Battle for Naboo está inspirado en el Episodio I de la saga, recordado por muchos gracias al "inolvidable" Jar Jar Binks, un personajillo que incluso se ha "ganado" a pulso una web en la que se pide su cabeza de un modo reiterativo; nadie quiere su presencia en el inminente Episodio II, algo que el mismísimo George Lucas se está comenzando a plantear.

Muerte a Jar Jar

El modo del que comienza Battle for Naboo no podía ser más curioso: Jar Jar aparece paseando por la pantalla para, de repente, terminar literalmente aplastado por el logotipo de LucasArts, algo que agradará a muchos seguidores, por no decir a todos. Acto seguido, una pequeña introducción muy similar a la vista en Rogue Squadron, en la que se sirven de los logos de las compañías para representar unas pequeñas batallas, dará paso al menú de opciones, bastante más escueto de lo que nos gustaría.



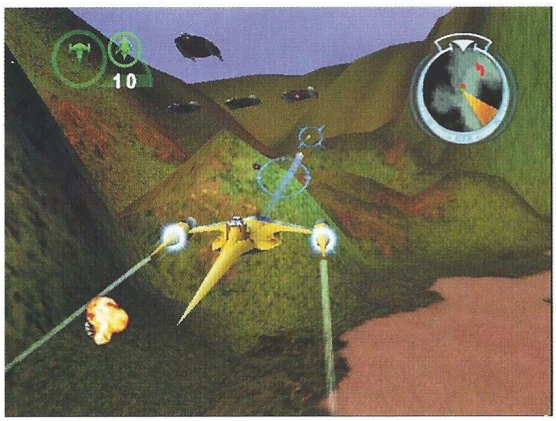


Tras configurar los controles y algunas otras opciones sin demasiada importancia, estaremos casi listos para comenzar nuestro periplo por las siempre "agradables" tierras de Naboo. En la primera misión habrá que huir de Theed tras prestar nuestra ayuda a algunos compañeros y acabar con varias decenas de enemigos, todos ellos con una inteligencia artificial bastante pobre, algo que no sucedía en Rogue Squadron. En Battle for Naboo, no sabemos muy bien por qué, cuando nos encontramos cumpliendo una misión y los enemigos vuelan por todos lados, apenas se fijan en nosotros. Es como si pasáramos desapercibidos ante los cañones de sus lásers. Sin embargo, en muchas otras ocasiones seremos un "blanco perfecto", y los ignorados serán nuestros compañeros, los cuales tampoco harán demasiado por defendernos. Lo dicho; inteligencia artificial prácticamente nula.

¡Corta vida a Naboo!

Parece ser que Naboo está destinada a desaparecer hagamos lo que hagamos, eso es algo que está fuera de toda duda. Aún así, tendremos que luchar por su integridad y salvarla de las manos del invasor. De todos modos, y para aquellos que piensen que tendrán juego para mucho tiempo, Battle for Naboo cuenta con poco más de 15 misiones, que debido a la extremada sencillez de la mismas no nos proporcionarán juego más de dos o tres días, algo incomprensible en un juego que cuesta 6.990 pesetas, una cantidad más que suficiente para adquirir juegos de mayor

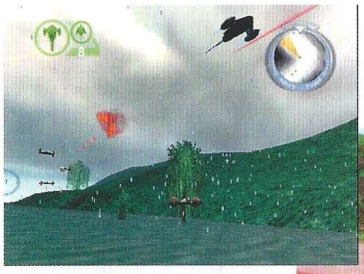
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 233, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Tarjeta Aceleradora de 8MB, Teclado, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1
Editor: Factor 5/LucasArts
Distribuidor: Electronic Arts



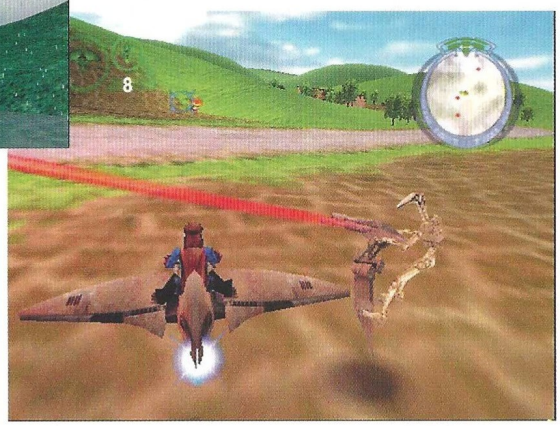
El control de los siete vehículos que tendremos el placer de pilotar es bastante bueno

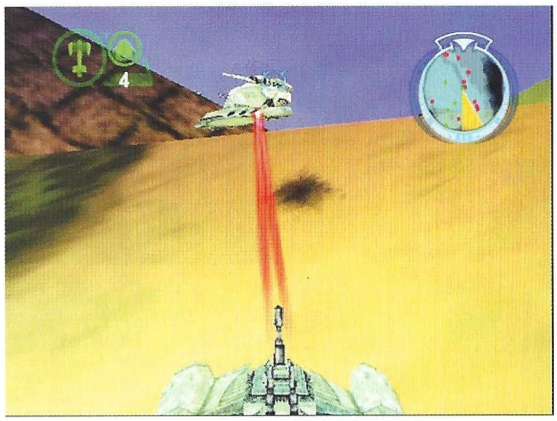
calidad y, por supuesto, más duraderos.

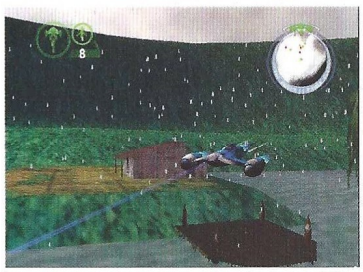
Pero no todo iba a ser malo en el nuevo juego de la factoría Lucas. Como suele ser habitual, el juego cuenta con una banda sonora de lujo, compuesta por el inimitable John Williams, aunque en algunas ocasiones peca de simplista por los tonos midi que han incorporado a las sintonías, algo



que también sucedió en Rogue Squadron. Los sonidos son los típicos de la saga, como los inconfundibles zumbidos de los lásers y los reactores de los cazas espaciales, algo que ayudará al jugador a entrar en el ambiente del juego de un modo excepcional.







El control de los siete vehículos que tendremos el placer de pilotar es bastante bueno; apenas nos llevará un par de partidas dominarlos, aunque ésta es una de las causas de que el juego sea tan sencillo. Podremos pilotar cazas estelares Naboo, un speeder Gian, la STAP pesada y la lancha cañonera de la Federación de Comercio, todas ellas con sus propias características técnicas y armamento. En algunas misiones tendremos la posibilidad de elegir entre una u otra, y dependerá de nuestra elección el éxito o el fracaso en la misión, pero eso es otra historia...

Conclusión: si eres un fan acérrimo de la saga de George Lucas; compra el juego. Si te gustan las película pero los juegos que existen no te convencen; no lo compres. Si tienes un grato recuerdo de Star Wars: Rogue Squadron; ni te acerques. Si odias el Episodio I o te parece el más flojo de la saga; esquívalo a toda costa. Si quieres ver cómo Jar Jar "muere"; no te lo pienses dos veces y pídeselo prestado a un amigo o un "primo". Algo bueno tenía que tener, ¿no?

...en la Red

Para hacerte con material adicional de éste juego, puedes visitar battlefornaboo.lucasarts.com Si además eres un aficionado a la increíble epopeya galáctica de George Lucas, puedes encontrar información de todas las películas en www.starwars.com

Como curiosidad, puedes acceder a www.jarjarmustdie.com y unirte a tan peculiar club de fans

4,5

Star Wars: Battle for Naboo

Pros: La música y el control de los vehículos son los aspectos más "comestibles" del juego. Puedes ver morir a Jar Jar Binks, ¿alguien da más?

Contras: Los gráficos son muy mediocres, aún haciendo uso de una tarjeta aceleradora (necesaria en cualquier caso). La vida del juego no irá mucho más allá que la que tiene una mosca, es decir, un día.

Diablos sobre ruedas

OffRoad

Después de disfrutar largo y tendido con eRacer, también programado por Rage, nos disponemos a calentar motores con OffRoad, un juego que te atrapará sin remisión por su alto nivel de competición.

A pesar de estar programado por la misma compañía que eRacer, las similitudes entre ambos se limitan a algunos aspectos del apartado gráfico y a su alta adictividad, fundamentalmente porque el sistema de juego es 100% arcade, alejándose completamente de los tecnicismos empleados en la gran mayoría de los simuladores. Podríamos decir que es un juego para "instalar y jugar", en el que apenas basta con un rápido vistazo al manual de instrucciones para saber todo lo que hay que saber antes de comenzar a divertirnos.

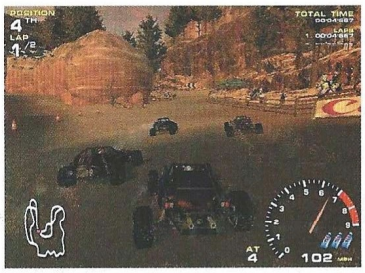
De todos modos, y al igual que sucede con eRacer, analizado en éste mismo número, los puristas del género le echarán en cara infinidad de cosas, sin apenas tener en cuenta lo divertido que es, así como todos los puntos positivos con los que cuenta, y podemos aseguraros que son muchos. Como es lógico también cojea en alguno de sus aspectos, pero son tan irrelevantes que apenas merecen ser tenidos en cuenta.

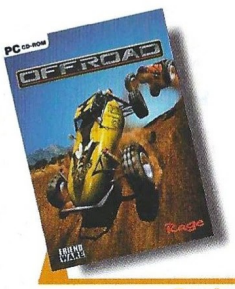
Maravilloso mundo de color

OffRoad cuenta con uno de los apartados gráficos más interesantes y elaborados de los últimos meses, aunque esto ya es algo muy habitual en los juegos de Rage. Basta con echar un vistazo atrás o a los juegos de otras plataformas para ver que la compañía va por muy buen camino, algo que esperamos que continúe.

El engine gráfico de OffRoad es muy potente, sobre todo si tenemos la fortuna de poseer una tarjeta aceleradora que soporte texturas a 32 bits. Los efectos de luz son sensacionales, entre los que destaca el reflejo del sol entre los árboles o la iluminación propia de los vehículos, aunque hay muchos otros aspectos destacables dentro del apartado gráfico. Por ejemplo, cuando pasamos raudos a través de un charco de agua, ésta saldrá despedida hacia ambos lados, algo que le otorga al juego un mayor realismo. Otro aspecto digno de mención es la climatología durante las carreras. Podremos correr en todos los circuitos disponibles a cualquier hora del día, con sol, nieve o lluvia, e incluso en un mes específico del año. Gracias a esto, los circuitos tendrán distintas tonalidades en las texturas, ya que en primavera todo es verde y luminoso, y en otoño el ambiente es más tenue, cargado de unos colores más acordes con dicha estación, dándonos la sensación de correr en circuitos distintos, aunque se trate del mismo.

Desgraciadamente todo lo bueno tiene un precio; para saborear todo como es debido tendremos que contar con un equipo bastante potente o, de lo contrario, sacrificar algunas opciones gráficas, y créenos si te decimos que la diferencia es bastante grande. De todos los modos, el juego te resultará igualmente divertido, algo de lo que no todos pueden presumir.



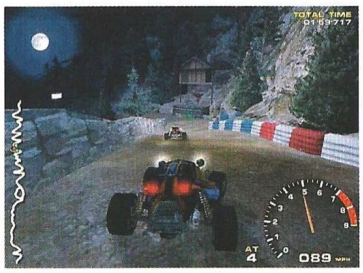


Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 266, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Tarjeta Aceleradora, Teclado, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Rage
Distribuidor: Friendware

OffRoad cuenta con uno de los apartados gráficos más interesantes y elaborados de los últimos meses

Sencillo e intuitivo

Como buen arcade que pretende ser, OffRoad permite que el jugador se habitúe de un modo rápido y sencillo a todo lo que nos ofrece, sin por ello tener que renunciar a una elevada dificultad. Hacernos con el control del vehículo seleccionado no nos llevará demasiado tiempo, aunque es preferible comenzar a jugar en la opción contrarreloj, en la que no hay molestos oponentes. Dicha opción también es el lugar idóneo para probar varios vehículos y decidir con cuál de ellos comenzaremos la competición central, ya que de lo contrario podemos realizar una selección errónea o poco acorde a nuestro sistema de conducción.



...en la Red

Para más información acerca de OffRoad, te recomendamos que visites la página oficial de Rage en www.rage.com, aunque encontrarás muchas más cosas en la web oficial del juego: www.rage.com/offroad/

OffRoad cuenta con seis recorridos, una cifra que no se nos antoja demasiado alta, aunque, por otro lado, todos ellos cuentan a su vez con cuatro trazados diferentes, con lo que se obtienen un total de veinticuatro, que ya es algo.

Disponemos de 16 vehículos para disputar las carreras, aunque al principio, en el modo campeonato, sólo tendremos acceso a dos de ellos, ambos pertenecientes a la cuarta división, muy inferiores a los que más adelante podremos seleccionar. De todos modos, a medida que ganemos puntos en el modo campeonato, se nos proporcionarán nuevos accesorios que mejorarán considerablemente las prestaciones generales del vehículo, como escapes o motores más potentes. Asimismo, podremos variar la pintura y decoración exterior del coche que seleccionemos, lo que hará las delicias de los jugadores más minuciosos.

En el aspecto negativo, y en esto tiene bastante en común con el mencionado eRacer, encontramos una IA (Inteligencia Artificial) no muy depurada, con la que los contrarios se comportan como auténticas bestias. Serán muchas las ocasiones en las que nos crispen los nervios cuando se sitúen a nuestra altura y se adhieran como lapas, impidiéndonos realizar cualquier tipo de maniobra ante la llegada de una curva. Afortunadamente, los vehículos son más controlables de lo que parece en un principio, siendo pan comido salir airosos de este tipo de situaciones tras varias partidas. Si te gustan los 4x4 y, en general, los juegos de conducción bien terminados, OffRoad no te decepcionará en absoluto.

8,7

OffRoad

Pros: El motor gráfico es muy bueno, así como todos los efectos de luz y climatológicos. Gracias a su elevada dificultad se convierte en un juego altamente adictivo. El control de los vehículos es intuitivo y sencillo tras varias partidas.

Contras: Algunos circuitos más le vendrían de perlas, a pesar de que los que hay son maravillosos. La IA de los contrarios no es tan buena como la de otros juegos. Sin un PC "en condiciones" no le sacarás todo el jugo.

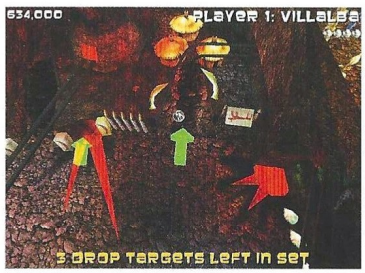
En busca de la Isla Olvidada

Adventure Pinball
Forgotten Island

Muchos secretos se esconden en los extensos hábitats que proliferan en la Isla Olvidada. La amenaza que pesa sobre ella, su destrucción, tan sólo será evitada si consigues superar las numerosas dificultades que se imponen en los "9 + 1" tableros que te ofrece el juego. Si eres un apasionado de los pinball, te sorprenderás. Si no lo eres... éste te atrapará.

Precio: 4.490
Requerimientos: Pentium 266, 32Mb de RAM, 155Mb de disco duro libres, Tarjeta gráfica aceleradora de 4 Mb, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido, ratón, Windows 95/98/ME/2000.
Nº de jugadores: De 1 a 4
Editor: Digital Extremes
Distribuidor: Electronic Arts

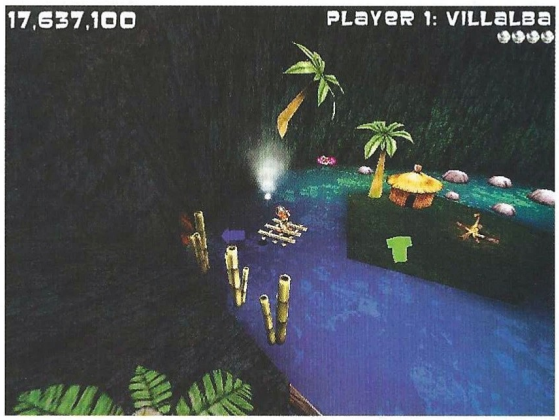
Cuando te hablan de un pinball 3D crees que ya lo has visto todo. Que lo único diferente, respecto de sus predecesores, será la configuración del tablero y poco más. Piensas en una especie de nueva entrega de la serie 3D Ultrapinball, o algo por el estilo. Pero es precisamente en el estilo en donde se diferencia el título que analizamos de todos los demás. Adventure Pinball propone al jugador nuevas sensaciones cargadas de novedades. Ofreciendo una tridimensionalidad más acusada que nunca, el seguimiento de la bola, la actividad de los elementos presentes en la pantalla, y el discurrir de acontecimientos ajenos a tu voluntad y a la del juego, harán que este pinball inicie una nueva etapa en donde la evolución del género no ha hecho más que empezar.



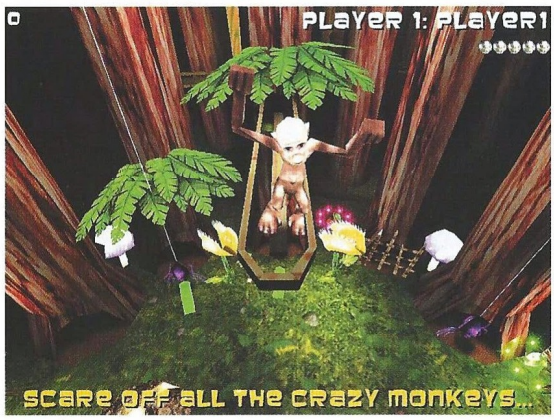
Su aspecto

Cuesta un poco acostumbrarse a la dinámica de la primera partida en Forgotten Island. La cámara sigue a la bola en su recorrido –en lugar de mostrarse todo el tablero a la vez–, lo que supone ventajas, pero también sinsabores a la hora de la verdad. El tamaño del tablero parecerá más grande que nunca, pero también deberá moverse en nuestra pantalla para mostrar el recorrido de la bola cuando esta se desplace de un lado a otro, circunstancia que se incrementa sobremanera cuando pasamos de una mesa secundaria a otra principal en la misma partida. Tan sólo al final jugarás en algún tablero inmóvil, en escorzo, como si estuvieras tumbado viendo los flippers a la altura de los ojos y la bola penetrar hasta la pared del final.

En el apartado gráfico no obtendremos grandes impresiones, pero sí elementos de diversión lo suficientemente buenos como para no defraudar. Y es que, creado con una filosofía parecida a la de las últimas entregas de 3D Ultrapinball, este título no sólo supera a sus maestros, sino que puntualiza la existencia de nuevas metas difíciles de alcanzar.



Cada nivel tiene una misión específica y antes de comenzar a "batear" la bola, se te darán a conocer las instrucciones necesarias como para que tengas bastante claro lo que debes hacer. Todas estas circunstancias se



La cámara sigue a la bola en su recorrido, lo que supone ventajas, pero también sinsabores a la hora de la verdad

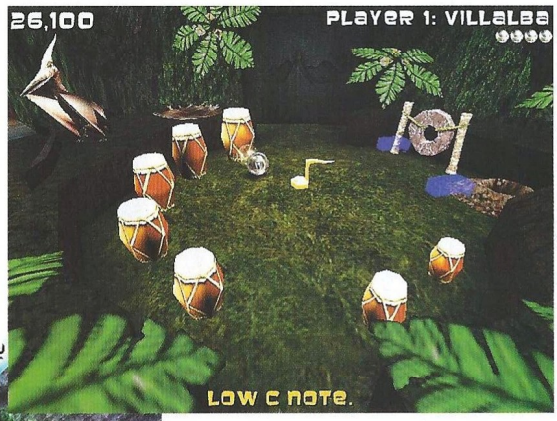
irán ajustando al nivel de dificultad que elijas en el menú de configuraciones, pero aún en el caso del más básico serán de "armas tomar".

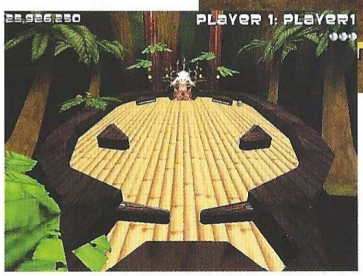
Una cambiante variedad

¿Un pinball dinámico? En realidad todos lo son si hablamos de la evolución de la bola, pero es que en éste existen elementos ajenos a la misma que también participan de la acción. Incluso algunas partes del tablero irán cambiando a medida que avanzamos en la partida. Así, por citar un ejemplo, veremos cómo un archeoptérix secuestra nuestra bola para llevarla a un tablero secundario lejos del principal, o cómo los salmones ayudan a la esfera a remontar las márgenes de un río... Palmeras que mueve el viento, lava que fluye, ríos que discurren a tu alrededor, reflejos del cielo en el agua, cámaras que siguen a la bola cuando se oculta a nuestra vista y un sin fin de elementos más, harán de Adventure Pinball un adictivo juego de acción, tablero, y lo que podríamos de alguna manera llamar "plataformas", en el sentido más amplio de la palabra. Y si no lo crees, ¿cómo dirás que llega uno a jugar sumergido en el agua, con tiburones y peces de colores cruzándose en la trayectoria de la bola?

No es que nos guste recomendar, pero lo cierto es que este pinball es una creación sin par: fresco, dinámico, con cierto sentido del humor y gags; ameno, adictivo y singular.

Todo un elenco de virtudes que no te defraudarán a la hora de jugar. ¡Y tampoco es que esté muy mal de precio...!





...en la Red

www.pinbal.ea.com es la página que contiene información sobre el juego y pantallas, además de una demo que te puedes bajar y un nivel extra para quienes tengan el juego original. Se trata del nivel en donde tus enemigos serán los monos. Está en inglés.

7,7

Adventure Pinball Forgotten Island

Pros: Nueva concepción de juego en pinballs. Las 3D adquieren un significado más universal y los enlaces a otros tableros no rompen la cadencia de la trama. A diferencia de lo que normalmente ocurre, en todo momento sabrás lo que debes hacer; no te perderán entre tanto botón y tantas luces.

Contras: No está traducido al castellano y el seguimiento de la bola cuando ésta alcanza gran velocidad a veces, hace que la pantalla se mueva como si agitases tu monitor.

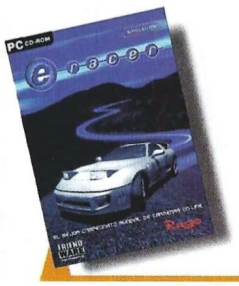
El sabor del arcade

eRacer

Hacía bastantes meses que en la redacción de CGW no disfrutábamos tanto con un juego, que si bien cuenta con algunas imperfecciones, es altamente recomendable para los que huyen de los simuladores tradicionales.

Se trata de un título que llamará tu atención por sus gráficos y su gran sensación de velocidad, requisitos fundamentales en cualquier juego de conducción. Desgraciadamente esto no es algo que suela suceder ya que, como se suele decir, nunca llueve a gusto de todos. Estamos ante un juego que es muy divertido y cuenta con una calidad gráfica absolutamente excepcional, aunque se aleja de lo que muchos usuarios buscan: realismo.

Aún así, es un título que cuenta con un requisito necesario en cualquier juego que se precie, que no es otra cosa que jugabilidad a raudales, sobre todo si tenemos la ocasión de medirnos en algunas carreras a otras personas, momento en el que el juego llegará a su punto álgido de diversión. Por fortuna, eRacer también es muy divertido y recomendable en el modo de un solo jugador, principalmente por la gran cantidad de circuitos y modos de juego que posee, que nos mantendrán pegados al ordenador durante mucho tiempo. Esto también será debido a la alta dificultad de algunos tramos, en los que bastará un mínimo roce para quedar relegados a la última posición sin poder hacer absolutamente nada por evitarlo. Tras jugar muchas partidas es algo que irá haciéndose menos pronunciado, pero en más de una ocasión nos sacarán de nuestras casillas, ya que muchas veces nos obligarán a reiniciar la carrera si queremos terminar en una buena posición.



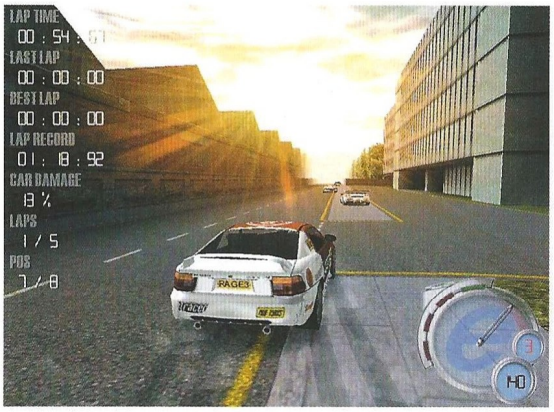
Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 300, 64MB de RAM, CD-ROM 4x, tarjeta de sonido, Tarjeta de Vídeo de 8MB, Ratón, Windows 95/98
Nº de jugadores: 1 o varios
Editor: Rage
Distribuidor: Friendware

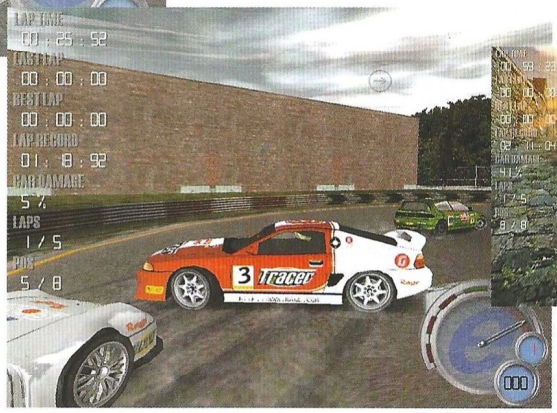
Un aspecto imponente

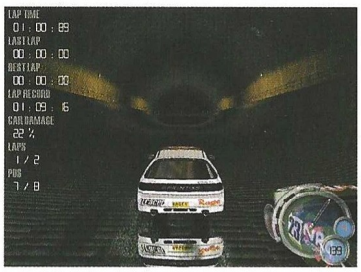
El apartado gráfico de eRacer es de lo mejor que se puede encontrar en un juego de carreras hoy por hoy en PC, aunque no nos bastará con un equipo cualquiera para poder saborearlo como es debido. Si queremos sentir el reflejo del sol en nuestra cara, el polvo que desprenden los vehículos cuando salen accidentalmente de la pista o el fabuloso reflejo de los charcos en algunos circuitos, lo mejor será disponer de un ordenador de gama alta y una tarjeta aceleradora que tenga al menos 32Mb, porque de lo contrario no nos parecerá tan extraordinario como es en realidad. Si eres de esos que se conforman con un apartado gráfico más modesto, el juego te funcionará de maravilla en un ordenador de gama media, porque al fin y al cabo la jugabilidad es la misma.

Los vehículos son ficticios, aunque prestando un poco de atención podremos encontrar todas las similitudes que tienen en común con algunos modelos reales. Al principio sólo disponemos de dos, pero a medida que vayamos superando carreras iremos desbloqueando otros muchos, cada uno de ellos con sus pros y sus contras; unos alcanzarán velocidades más altas, otros dispondrán de una aceleración envidiable, un mejor agarre en las curvas, etc. Llama especialmente la atención el hecho de poder contemplar a los pilotos en pleno desarrollo de la competición. Éstos están animados de un modo muy real, ya que en las curvas giran la cabeza y miran hacia atrás cuando conducimos en esa dirección. Las repeticiones son el mejor lugar para observar con detenimiento todos estos pequeños

Bastará un mínimo roce para quedar relegados a la última posición sin poder hacer absolutamente nada por evitarlo







de los oponentes. Podríamos decir que conducen como si nada les importara, como si nuestro coche no existiese en la pista, de ahí que nos golpeen salvajemente en el momento menos indicado, sobre todo en las curvas. En muchos momentos, los vehículos controlados por la CPU se comportan como si un rail imaginario estuviese situado justo debajo de ellos, algo que les ayuda a no perder la dirección correcta del circuito. En algunos puntos de los mismos se aglomeran sin sentido, permitiéndonos el paso en muchas ocasiones, aunque no tardarán demasiado en darnos caza, a pesar de que conduzcamos como auténticos profesionales. Esto es algo que se puede ver muy bien en, por ejemplo, un túnel o un paso estrecho. Si probamos a bloquear dicho túnel de modo que no pueda pasar nadie, cuando los contrarios lleguen al lugar, en vez de pararse y esperar a que nos quitemos (nuestra situación ha podido suceder de un modo completamente accidental), nos arrollarán y algunos incluso nos superarán por encima, algo que, como es lógico, queda totalmente fuera de lugar.

Por lo demás, eRacer es un título realmente divertido, además de que rebosa una calidad inusitada para un juego del que no se ha oído hablar demasiado. Si buscas algo que te mantenga durante bastante tiempo pegado a la pantalla de tu ordenador y que gráficamente te deje impresionado, eRacer es un juego que no te puedes perder bajo ningún concepto, principalmente por la amplia variedad de circuitos y vehículos que posee.

Una lástima lo de la descuidada inteligencia artificial, el único aspecto negativo del juego y que lamentablemente le impide subir la nota en varias décimas.

...en la Red

Si estás interesado en eRacer y quieres saber más acerca de él, así como ver más pantallas y películas, visita la web www.rage.com, encontrarás todo lo que buscas. Además, para conseguir nuevos coches y circuitos, puedes acceder a www.eracer-online.com

detalles, que si bien no influyen de un modo directo en el juego son muy de agradecer.

¿Y la IA?

Estamos ante el que posiblemente sea el aspecto menos cuidado de eRacer; la inteligencia artificial

8,6

eRacer

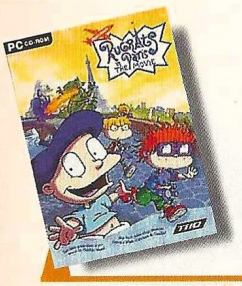
Pros: El apartado gráfico de eRacer es absolutamente fantástico; no se parece a nada de lo que has visto últimamente. La gran cantidad de circuitos y coches que posee te mantendrán enganchado durante mucho tiempo. Los efectos de luz son realmente maravillosos.

Contras: La inteligencia artificial de los oponentes es prácticamente nula, algo que le resta calidad al juego. Sin un equipo bastante potente te parecerá un juego "del montón".

Travesuras a medida

Rugrats in Paris The Movie

Si son capaces de crear todo un mundo en casa , qué no concebirán en el interior de un parque de atracciones, primer lugar que encontrarán los rugrats a su llegada a Paris...

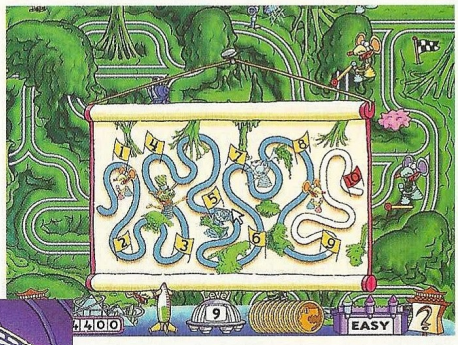


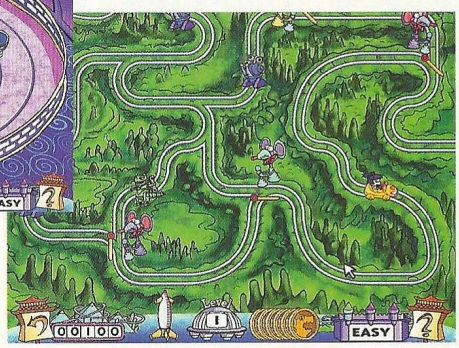
Precio: 5.495
Requerimientos: Pentium 166, 16Mb de RAM, Disco duro, SVGA, CD-ROM 4x, Tarjeta de sonido, Ratón, Windows 95/98/2000
Nº de jugadores: 1
Editor: THQ
Distribuidor: Proein

Una trama muy sencilla dará pie a esta pandilla para batir Paris a la búsqueda de Wawa, el muñeco preferido de Chuckie, que se ha perdido. Él y el resto de los Rugrats deberán peinar París si quieren recuperarlo. Euroreptarland será el parque en donde comiencen los pequeños su aventura, una que cuenta con 4 juegos recreativos con 120 niveles y múltiples aventuras.

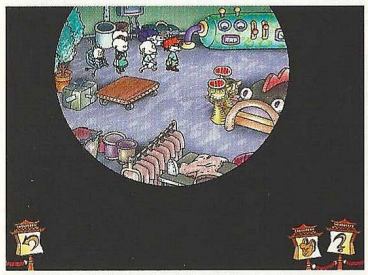
No es la primera vez que estos pequeñajos aparecen en las pantallas de nuestros monitores. Ni Dios quiera que sea la última, porque a pesar de que pueda parecer algo poco sustancioso, lo cierto es que una partida con los rugrats levanta el ánimo a cualquiera. El juego varía de dificultad atendiendo, en la instalación, a la la edad del jugador; pero en cualquier caso resulta bastante divertido, al menos tanto como la propia serie de televisión, observar los acontecimientos a través de los ojos de estos bebés.

Rugrats en París –a pesar de estar en inglés– es un juego plagado de submundos en los que –por regla general– cada uno de nuestros pequeños amigos tendrá que sacar adelante una misión. Bien sea la de encontrar sus juguetes entre tazas que dan vueltas, recoger una caja para poder activar el botón de un ascensor en el interior de una habitación semioscura, o controlar los cambios de agujas de un supuesto tren para hacer que el coche que se encuentra caminando por las vías llegue hasta la meta.





El problema es que cuando nos ponemos a jugar una partida, las cosas no son tan fáciles como parecen. Si observamos, además, que la calidad gráfica emula la de los dibujos animados, y que su banda sonora no está mal, tan sólo podremos poner una pega al juego: el movimiento de los personajes a través de los escenarios resulta a veces complicado, sobre todo cuando existen muchos objetos en pantalla y hay que sortearlos. En definitiva, un buen juego. No quita el hipo, eso sí, pero es divertido, claro, ofrece una trama con mucho sentido del humor y entusiasmará a grandes no muy versados en juegos para PC y pequeños que quieran compartir con sus héroes favoritos una de sus mejores aventuras interactivas.



...en la Red

La página web de los creadores del juego www.thq.com es, de momento, el único sitio en donde encontrarás algo de información en la red sobre el juego. En lo que respecta a la película, en www.rugrats.com podrás bajarte un trailer muy divertido de la misma.

6,1

Rugrats in Paris The Movie

Pros: Recrea el mundo rugrats de forma impecable. Los gags, las travesuras y la emocionante visión del mundo desde la perspectiva de los pequeños es fabulosa.
Contras: A pesar de haber sido traducido el manual al castellano, el juego está en inglés. Podrás jugarlo si no conoces el idioma pero te resultará complicado.

CONCURSO

COMPUTER GAMING WORLD

Desperados

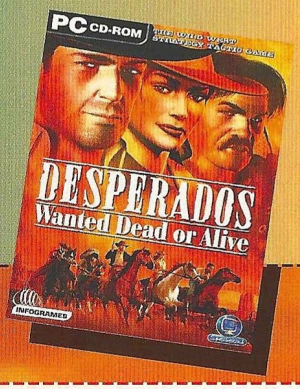
INFOGRAMES ESPAÑA

El salvaje Oeste Americano nunca ha sido un lugar idóneo para pasar unas vacaciones, o al menos no del modo del que a muchos les gustaría. Sólo es aconsejable ir si cuentas con la inestimable compañía de una colt y un buen purasangre.

Desperados te permitirá hacer todo aquello que siempre has soñado cuando veías un "western" en la sobremesa del sábado, aunque no correrás ningún peligro ni tendrás que permanecer durante días y días en un inhóspito desierto sin probar un miserable trago de agua.

Computer Gaming World e Infogrames te dan la posibilidad de hacerte con uno de los quince juegos que sorteamos. Para ello sólo debes responder correctamente a la pregunta que te formulamos.

¿Cuántos personajes diferentes puedes seleccionar en Desperados?



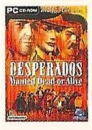
Cupón de participación

Enviar a: Computer Gaming World
***Redacción.* C/ Miguel Yuste ,26. 28037 Madrid**

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad ..... C.P. .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

Respuesta:

1. .....



Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

COMPUTER GAMING WORLD
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(Indicar en el sobre: "Concurso Desperados")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta a la pregunta que formulamos se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los juegos que regalamos. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 15 de Junio de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 13 de Junio de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 15 de Junio de 2001, publicándose el resultado en el número 68, correspondiente a Julio de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Un desafío apetecible

UEFA Challenge

El fútbol es el deporte rey, y sin lugar a dudas, el que más juegos nos ha dado para nuestros ordenadores. Infogrames nos da otra oportunidad de disfrutar con este completo y divertido simulador.

El mundo de los juegos de fútbol parece ser un coto privado de la saga FIFA de EA, y en nuestro país, junto a este, el conocido PC Fútbol de Dinamic. Muchos han sido los que han intentado crear un juego divertido, algo nuevo, pero la gran mayoría se han quedado en el camino, pues al final la calidad cuenta y los dos juegos antes mencionados son pesos pesados, con muchos seguidores y sobre todo, con una calidad más que contrastada. Pues bien, ahora nos llega este UEFA Challenge, de la francesa Infogrames, que quiere competir en la primera división de los juegos sobre el deporte rey. Sobre todo, competir con todo un FIFA, cosa complicada si analizamos el peso del juego de Electronic Arts, pero posible visto lo visto.

Infogrames se ha puesto las pilas y se lo ha tomado muy en serio. Nada más empezar a jugar a este UEFA Challenge la sensación de estar ante un buen juego de fútbol va creciendo. Todo parece funcionar bien, gráficamente está muy trabajado y las opciones de juegos son muchas y muy completas. La compañía francesa ya había probado suerte en el mundo de los juegos de fútbol con UEFA Striker, y aunque esta no sea estrictamente la segunda parte del juego, si recuerda en muchas cosas a aquel, aunque aquí se han mejorado muchos aspectos en los que Striker fallaba.

La verdad es que todo recuerda mucho al FIFA desde el principio. Desde la introducción, con un espectacular vídeo amenizado con música de los tremendos Propellerdheads, y en el que podemos ver en muchas ocasiones a Figo con la camiseta del Real Madrid. No quiere decir esto que este juego sea una imitación, porque a la hora de jugar, y aunque un juego de fútbol no pueda ser muy diferente a otro porque tratan de lo mismo, este UEFA Challenge tiene una personalidad muy marcada.

Las opciones son muchas, y podemos hacer prácticamente cualquier cosa. Desde editar cualquier equipo, a preparar una competición a nuestro gusto. Están presentes todos los principales equipos del continente, de las ligas más importantes (Italia, Inglaterra, Alemania, Francia, España, etc), y los jugadores de la mayoría de estos equipos son los reales (aunque como siempre hay algunas excepciones, como en el caso del defensa holandés del Barcelona De Boer, que aquí se llama De Boeck). La mayoría porque por poner algún ejemplo, el Athletic de Bilbao no juega con sus jugadores reales, y sí con una mezcla de antiguos jugadores vascos que nada tienen que ver con los reales. Y el mismo problema existe en otros equipos, quizás porque los derechos solo engloben a determinadas escuadras y a otras no.

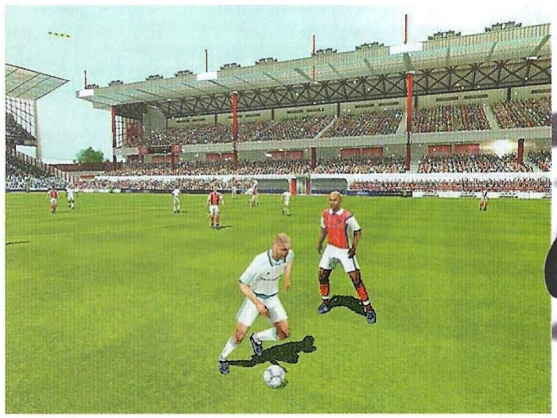
Por lo general, los conjuntos ponen sobre el césped a los titulares, y las estadísticas de los equipos son reales (el Real Madrid, como vigente campeón de Europa, está entre los tres mejores, y en cambio, otros equipos más flojos presentan evidentes carencias).

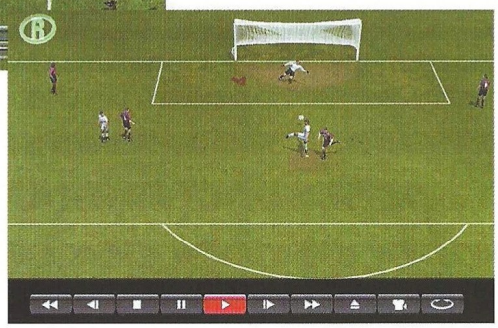
Realismo al poder

Uno de los puntos fuertes de este juego es su alta jugabilidad y, sobre todo, su realismo. Este es uno de los puntos que suele faltar en este tipo de juegos. Gráficamente solemos ver verdaderas maravillas, o bases de datos impresionantes con todos los datos de jugadores de muchas ligas mundiales, pero a la hora de la verdad, el juego cojea porque parece más una partida de ajedrez que un partido de fútbol. Pues bien, en UEFA Challenge todo parece real. Los jugadores se mueven como los de verdad, gesticulan, se quejan, incluso hablan con el árbitro y entre ellos. Todo es muy natural, e incluso podemos ver como un jugador, tras lesionarse o hacerse daño, quedan mermadas sus condiciones físicas, de tal manera que no es extraño ver un futbolista cojeando, o con problemas de velocidad por culpa de calambres o por falta de fuerza. Vamos, como la vida misma.

El motor gráfico utilizado es potente y permite un desarrollo muy fluído de la acción. Los estadios se ajustan totalmente a los modelos reales (hasta los 40 más importantes del continente), y los principales jugadores tienen los rostros de las estrellas del fútbol europeo. Por supuesto, podemos jugar bajo diferentes condiciones meteorológicas, y estas están muy bien llevadas, ya sea la nieve, lluvia, o sol de muy señor mío. Un detalle interesante es ver

Precio: 5.990
Requerimientos: Pentium II 266, 150 MB de espacio libre en disco duro, 32 MB de RAM, ratón y teclado, tarjeta gráfica de 8MB, tarjeta de sonido, Windows 95/98/2000
Nº de jugadores: De 1 a 20
Editor: Infogrames
Distribuidor: Infogrames





Podemos cambiar prácticamente cualquier parámetro de un equipo o jugador, desde sus colores o el aspecto físico del futbolista, pasando por sus cualidades y su calidad

...en la Red

En la web oficial de Infogrames, www.infogrames.com, pueden encontrar más detalles sobre este juego.

el aliento de los jugadores cuando hace mucho frío.

El programa tienen multitud de opciones de juego. Podemos jugar amistosos, jugar en una de las principales ligas europeas con el club Challenge, o participar con el equipo que queramos en Competiciones Extra, como la Copa de Europa, o un trofeo europeo con cuatro liguillas y 16 equipos en total, o incluso en miniligas, con 20 equipos en 5 ligas diferentes.

El programa también ofrece un buen sistema de entrenamiento, muy útil para mejorar los saques de esquina, las faltas, la defensa, los penalties o la velocidad de nuestros jugadores. Si lo que queremos es editar cualquier equipo, se nos ofrece la oportunidad de cambiar prácticamente cualquier parámetro de un equipo o jugador, desde sus colores o el aspecto físico del futbolista, pasando por sus cualidades y su calidad.

No es desde luego FIFA, pero es muy parecido, y podemos afirmar, para acabar, que este juego es el más competitivo con respecto al de EA Sports que hemos podido ver y jugar. Sus muchas opciones, su motor gráfico y su jugabilidad le sitúan en una buena posición para jugar en la misma liga que los más grandes.

8,3

UEFA Challenge

Pros: El motor gráfico es potente y muy suave. Dispone de muchas opciones de juego, y las estadísticas de equipos y jugadores se ajustan a la realidad. El modo de entrenamiento es cómodo y muy útil

Contras: Las licencias no llegan a equipos más modestos. En algunas ocasiones, el juego es muy trabado y falta algo de claridad en cuanto a la forma de jugar de ciertos jugadores.

Llega el euro

Eurofighter Typhoon

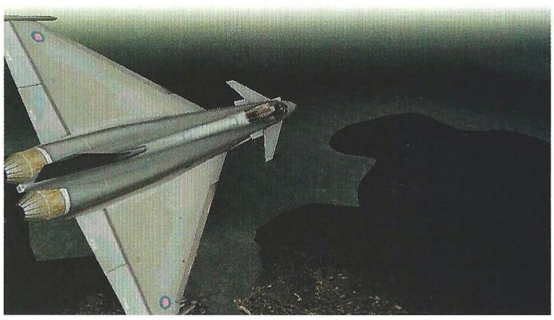
¿Te gustaría ser el primero en probar las virtudes de un caza que todavía no está en activo? Pues gracias a Rage vas a poder ponerte a los mandos del caza europeo de combate Eurofighter Typhoon, que no estará operativo hasta el 2002.

Corre el año 2015, cuando se suponía que el mundo, al menos Europa, vivía en paz y armonía. La amenza de la guerra vuelve a sobrevolar Europa. En esta ocasión el objetivo es Islandia. Una isla llena de volcanes y nieve, pero con una gente calida y amable. El enemigo, como no, los rusos. Hubo un periodo en que se intentaron buscar "enemigos" alternativos a la amenaza roja, pero esta visto que, o no se tiene imaginación o no hay voluntad de cambiar. Lo siento chicos, os ha vuelto a tocar.

Seis mejor que uno

Antes de poder jugar, deberemos elegir a seis pilotos de una lista. Cada uno de ellos tiene unas características únicas. Deberemos sopesar varios parámetros, como el número de horas de vuelo, la voluntad de luchar y trabajar duro de los novatos, tendencia a enfermar... todo tiene su importancia. Si, por ejemplo, somos derribados y capturados, nuestra tendencia a enfermar nos hará más vulnerables a morir en cautiverio. Cada factor influye en algúna aspecto del juego, y no necesariamenete en el del pilotaje. Así que deberemos elegir con cuidado, ya que cada uno de ellos serán los que dirijan los seis escuadrones que hay repartidos por toda la isla.

Podremos tomar el control de cada uno de ellos en cada momento. Veremos lo que están haciendo: jungando al billar, leyendo, recibiendo instrucciones, pilotando, etc. Si decidimos tomar el control de alguno de ellos, deberemos tener en cuenta que sólo disponemos de estos seis pilotos para liderar los escuadrones y que no hay más. No podemos salir alegremente a derribar, bombardear o ametrallar todo lo que se nos ponga por delante. Debemos sopesar las consecuencias de nuestras acciones.



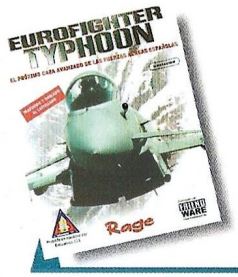
Para comprobar todo esto no hay nada mejor que jugar. Disponemos de tres opciones, dos de campaña y una de multijugador, en donde dispondremos de siete juegos diferentes para jugar en red con un total de ocho jugadores o a través del modem. En cuanto a las campañas disponemos de dos, una campaña en tiempo de paz y otra en tiempo de guerra.

La de en tiempo de paz es, lo que en otros simuladores, son las misiones de entrenamiento. Nos permitirá aprender a volar el Eurofighter, aterrizarlo, despegarlo, manejar sus sistemas... en fin lo de siempre. La campaña en tiempo de guerra es la seria. Aquí pondremos en practica lo aprendido y veremos si nuestra elección de los pilotos ha sido buena o ha sido un fiasco.

Como la campaña es en tiempo real, veremos en todo momento como evoluciona, para bien o para mal. También podremos ver como les va a nuestros pilotos, lo que están haciendo en cada momento. Al ser en tiempo real, no podemos elegir las misiones que queremos volar, por lo que si queremos es marcha, deberemos esperar y volar las misiones iniciales.

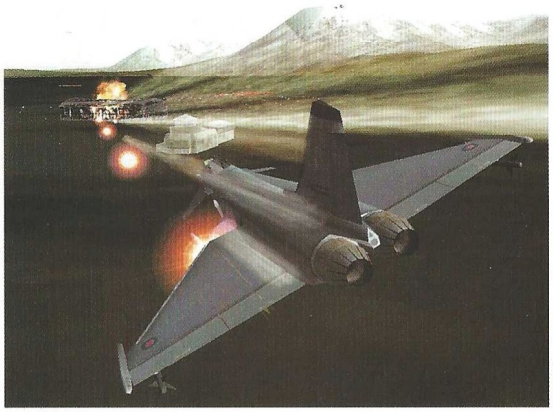
El entorno

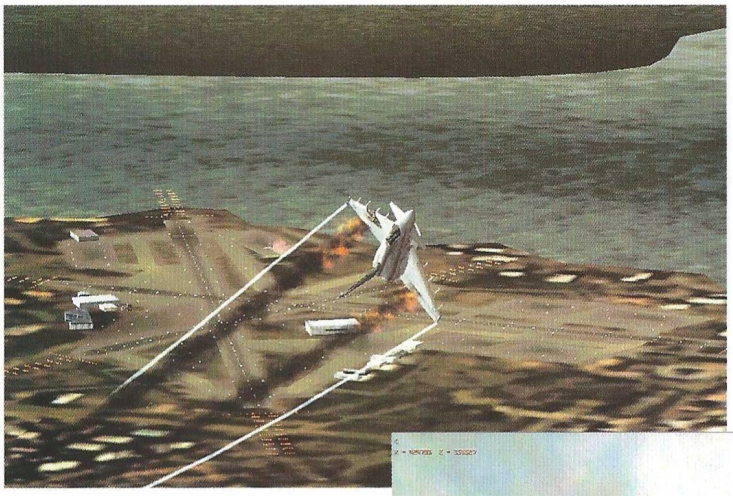
El aspecto gráfico del juego es muy bueno. Los objetos del simulador, más bien pocos, están muy detallados, sólo hay que echar un vistazo a nuestro avión. La poca cantidad de objetos que nos podremos encontrar en nuestras misiones se comprende por que Islandia es una pequeña isla con multitud de volcanes y nieve, por lo que además de nuestras



Precio: 6.990
Requerimientos: Pentium 266 o equivalente, 64 MB de RAM, CD-ROM2x, Aceleradora con 8MB, 600MB de disco duro libres, CD-ROM2x, Windows 95/98, ratón, CD-ROM2x
N° de jugadores: De 1 a 8
Editor: Rage
Distribuidor: Friendware

Dispondremos de siete juegos diferentes para jugar en red con un total de ocho jugadores o a través del modem.

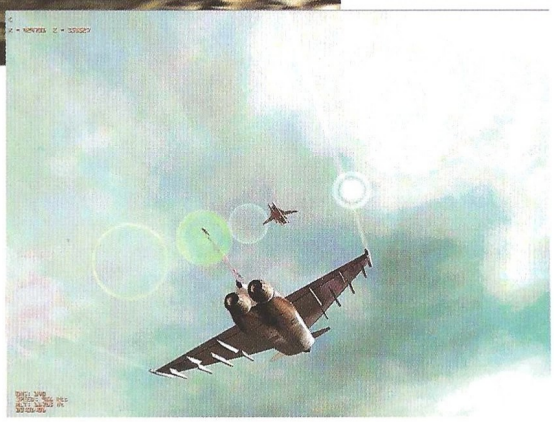




zota. Además, nuestros pilotos están representados con monigotes 3D, cada uno de ellos con sus propias facciones y curvas.

El aspecto interior del Eurofighter está detallado, aunque el panel de control está más de adorno que de otra cosa, ya que sus sistemas se han simplificado mucho. Disponemos, como viene siendo habitual, de multitud de vistas, además de la cabina virtual, indispensables para saber por donde andamos.

Nos hallamos en definitiva ante un buen simulador dirijido a los pilotos virtuales menos exigentes y a los novatos. Los amantes de las simulaciones más reales y los puristas del género encontrarán más características de arcade que de simulador.



...en la Red

Podemos encontrar información en www.eurofighter-typhoon.com Además dispone también de un foro online en www.simhq.com, donde podremos compartir experiencias, hacer preguntas o simplemente informarnos.

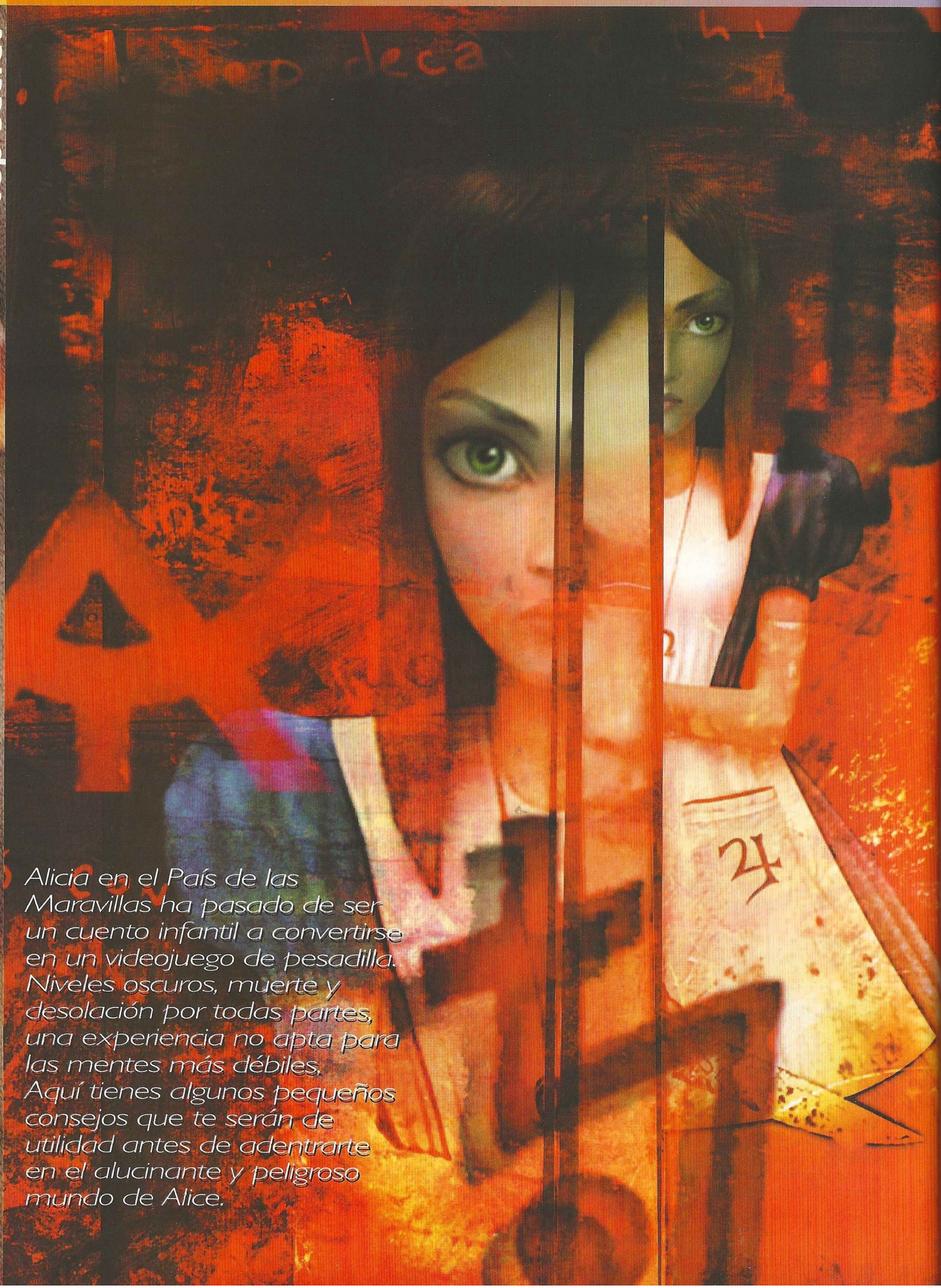
unidades y las del enemigo poco más podremos ver. Lo que si abunda son las montañas de diferentes alturas, creando valles por donde podremos perseguir o librarnos de algún enemigo cabe-

7,1

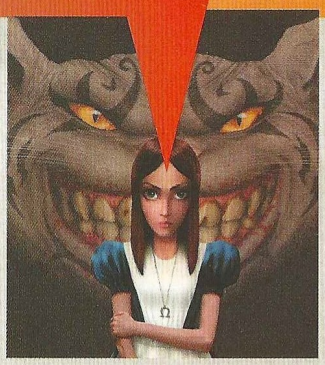
Eurofighter Typhoon

Pros: Un simulador entretenido que, sin ser todo lo real que podría ser, nos mantendrá pegados al ordenador por muchas horas.

Contras: Es un simulador bastante simple, orientado a la gente que quiere volar pero sin tener que luchar con cientos de teclas y manejar complejos sistemas.



Alicia en el País de las Maravillas ha pasado de ser un cuento infantil a convertirse en un videojuego de pesadilla. Niveles oscuros, muerte y desolación por todas partes, una experiencia no apta para las mentes más débiles. Aquí tienes algunos pequeños consejos que te serán de utilidad antes de adentrarte en el alucinante y peligroso mundo de Alice.



Al otro lado del espejo

Alice

Dependiendo del nivel de dificultad elegido, podrás encontrar más o menos enemigos de los mencionados en esta guía, por lo que no te extrañe si no se incluyen todos los enemigos menores que vas a encontrarte.

Al igual que los enemigos, el recorrido puede ser más sencillo en el nivel fácil de dificultad. La ruta es igual para todos estos niveles, pero en ciertas zonas encontraremos más facilidades a la hora de saltar algunas plataformas, además de disfrutar de más metaesencia con la que recargar nuestra energía.

Graba siempre que puedas la partida (F4 guardado rápido) porque vas a encontrarte con secciones de plataformas verdaderamente difíciles y resulta bastante tedioso volver a empezar desde abajo, sobre todo cuando la parte de abajo no existe o simplemente es un pozo de lava hirviendo.

En los enemigos finales, derrotarles dependerá de las habilidades de cada jugador, pero la premisa más importante es mantener la máxima distancia posible. Es más fácil evitar disparos que ataques cuerpo a cuerpo que generalmente acabarán con nuestra barra de energía.

Durante el juego y más aún en los niveles más altos de dificultad, conviene reservar las armas más potentes para cuando nos hagan falta de verdad, ya que tendremos menos oportunidades de recargar su energía.

DEMENCIA

El juego comienza con Alice entrando en Wonderland, donde tendremos nuestra primera charla con el gato. Cuando tengamos el control de Alice, sigue recto y después a la derecha. Tras hablar con el esclavo gira a la izquierda y salta sobre el vapor para cruzar al otro lado. Tras hablar con otro enano sobre la tiranía de la reina, aparecerá de nuevo el gato para contarnos el funcionamiento de la esencia. Ve hacia la izquierda y recoge la esencia para después girar a la derecha y recoger tu primer arma, el cuchillo. Tras escuchar los consejos del gato, contemplaremos una nueva secuencia del conejo, antes de seguir nuestros pasos. Sube por la rampa y habla con el siguiente esclavo, a quien Alice pide ayuda para reducir su tamaño y seguir al conejo. La respuesta está entrando en la fortaleza de las puertas. Recoge la metaesencia y acaba con el primer guardia de la reina, tras lo cual deberás continuar por el túnel de la derecha. Llegarás a una zona abierta con rampas de varias alturas. A la izquierda verás una roca, sube por el borde de su parte derecha y recoge la esencia. Asciende por la rampa de madera y habla con el enano, quien nos dice que necesitaremos entrar en las minas para conseguir nuestros objetivos. Sube hacia la izquierda y salta cuando veas un cartel que pone "Your Mine", entrando en el túnel completarás el nivel.

PANDEMONIUM

Camina recto y recoge la metaesencia; el gato nos interrumpirá para contarnos como usar las cuerdas que verás en la parte derecha. Salta de una cuerda a otra, evitando caer hasta el agua verde, dirígete a la parte izquierda donde verás al viejo enano que hay frente a la mina. El nos enseñará como ser pequeños si recuperamos un objeto custodiado por los guardias de la reina. Penetra en la mina y ve hacia la izquierda, cruzando bajo el cartel que pone "Danger". En ese momento Alice se subirá en una vagoneta y viajaremos automáticamente hasta la próxima zona. Nada más llegar, giramos hacia la derecha y acabamos con el guardia que se abalanza sobre nosotros. Después sigue hacia la derecha y recoge la esencia, además de la segunda de nuestras armas, las cartas. Entra por la puerta de la derecha y prepárate para luchar con los tres guardias que hay dentro. Cuando termines con ellos, recoge la llave verde, este es el objeto que deberemos entregar al viejo enano un poco más tarde. Ahora sube por las escaleras y entra en el portal que hay al final, cuando aparezcas serás atacada de inmediato por dos guardias que disparan desde unas plataformas distantes. Usa el escenario para cubrirte y acaba con ellos usando las cartas, pero cuidado porque no son infinitas. Tras eliminarles, usa las cuerdas para llegar al portal por donde había entrado el viejo enano en la secuencia, después de hablar con el nos dirigiremos hacia la fortaleza de las puertas.

FORTALEZA DE LAS PUERTAS

Cuando salgas, entra por el hueco en la pared que hay en la derecha y en la siguiente sala repite la operación en la puerta de la derecha. Acaba con los enemigos voladores y cuando el suelo se abra, salta hasta el otro lado. Ahora cruza de nuevo al otro extremo por el camino estrecho, entrando por el portal del otro lado. Seremos transportados hasta otro nivel más allá del muro.

MAS ALLA DEL MURO

Ve hacia delante y gira a la derecha; los guardias te saldrán al paso, mátalos y recoge la esencia. En el centro de la sala verás un círculo, donde podrás coger el poder de la furia, aumentando nuestras capacidades de combate. Nada más cogerlo seremos atacados por un grupo de guardias. Al acabar con ellos, sigue hasta el otro extremo de la sala y atraviesa las cuatro puertas de madera seguidas. Ahora tienes que cruzar al otro lado, así que espera a que se vayan colocando los trozos de plataforma en el suelo y salta con cuidado hasta llegar al otro extremo (en el nivel más fácil de dificultad el camino está perfectamente)

Estás en una nueva zona, donde rápidamente nos atacarán desde el aire. Acaba con los enemigos y acciona la palanca que tienes delante. Ésta revela una secuencia musical que deberemos usar en unos momentos; baja las escaleras de tu izquierda y verás tres palancas. Acciónalas en este orden: derecha, izquierda, centro y observa cual es el resultado. Sube de nuevo las escaleras y cruza al otro lado esperando a que se sitúen las baldosas; ocúpate de los guardias del otro extremo.

Cruza la serie de puertas de madera y entra en el portal. Has llegado a una sala con una serie de plataformas móviles; pasar al otro lado solo requiere un poco de paciencia y habilidad en el salto, esperando a que las plataformas se pongan a nuestra altura. Al pasar esta puerta entra en el portal y accede hasta llegar a la siguiente zona. Aquí hay varios enemigos, pero también esencia, así que usa bien tus cartas contra ellos y recoge la que necesites. Verás que hay tres puertas; acércate a la puerta del centro revelándose el portal verde. Entra en el y regresaremos a la fortaleza de las puertas.

FORTALEZA DE LAS PUERTAS 2

Baja recto y acaba con la carta roja. Cuando continuemos seremos atacados por dos brujas voladoras; mátalas y salta hacia la ventana abierta de la izquierda para entrar en la escuela.

ATURDIMIENTO ESCOLAR

Entra por la puerta que hay enfrente, y prepárate para el combate ya que detrás hay unos cuantos guardias. Sube por la escalera y ve hacia la izquierda para recoger un nuevo arma, el bastón. Baja de nuevo hasta la planta de abajo y entra por la puerta de la izquierda junto a la chimenea. Hablarás de nuevo con el enano, quien nos dice que en la biblioteca hay un libro con los ingredientes para hacer la pócima de Alice. Sal por la puerta por la que has entrado y asciende de nuevo por las escaleras. Entra por la primera puerta de la derecha. Serás atacada por dos guardias; mátalos y sigue recto por la otra puerta llegando a la biblioteca. Avanza y gira primero a la izquierda y luego a la derecha, llegando hasta una gran sala. Ve hasta su lado izquierdo y acércate al libro grande. Cuando lo toques empezará a volar situándose en lo alto de la sala. En un extremo de la sala está el ascensor, así que sube en el hasta el segundo piso, donde hay varios guardias esperándote. Cuando los mates recoge el siguiente libro de la esquina y asciende por las estanterías que hay tumbadas en los laterales hasta el tercer piso. Dos nuevos enemigos y un nuevo libro nos separan del cuarto piso, así que mátalos y recoge el libro. Sube en el ascensor de la esquina izquierda y asciende. Aquí podrás recoger el último libro que terminará de formar la secuencia de plataforma. Ve hacia la parte derecha y cruza con cuidado la plataforma formada por los libros hasta el otro lado. En el otro extremo hay un libro muy grande, que Alice empujará al vacío en una secuencia automática. Desciende hasta el libro que has tirado para pasar de nivel.

FUERA DEL KOLEGIO

Avanza, acaba con los dos enemigos y entra por la puerta de la izquierda. Desciende por las escaleras y recoge los dados mágicos que hay enfrente. Acaba con la bruja voladora y sube hasta la habitación central, donde seremos ataca-

dos de nuevo por un grupo de enemigos. Entra por la puerta que pone "AstCrayd", detrás de la cual hay unos guardias. Avanza hasta la siguiente puerta; llegarás a una gran sala con el suelo agujereado, donde tendrás que accionar la palanca de la izquierda. Esta palanca mueve las gradas del gimnasio; asciende por ellas y ve hacia la derecha subiendo por el arco de madera hasta las vigas del techo. Cruza la sala hasta llegar a la esquina donde está el enano, quien nos dice que tiene uno de los ingredientes (champiñones) tras lo cual seremos atacados por varias brujas voladoras; tras acabar con ellas veremos al enano en el laboratorio. Sal del gimnasio y vuelve a la sala principal donde está la escalera, ascendiendo hasta el segundo piso. Entra por la puerta de la izquierda y acaba con el grupo de guardias. Sigue hasta la próxima puerta donde pone "2nd Grayd" tras la que se encuentra el laboratorio. Unos enemigos están atacando al viejo enano, ayúdalo para conseguir hablar con el. Ya tenemos casi lista la poción, pero el enano nos pide más ingredientes. Recoge la poción del armario y sal del laboratorio, entrando por la primera puerta que hay en la derecha hasta el pasillo.

Al fondo a la derecha hay una habitación donde pone "3RD Crayd". Entra y avanza hasta la siguiente puerta; estás en el invernadero, así que cuando acabes con los enemigos acércate al cartel de la amapola. Automáticamente se usa la poción y podrás recoger la flor. Con ella vuelve al laboratorio y entrégasela al enano viejo para terminar la poción.

ATURDIMIENTO ESCOLAR 2

Acaba con las cartas y sube por las escaleras. Entra por la puerta de la derecha y estarás de nuevo en la biblioteca. Mata a los enemigos y sube en el ascensor giratorio de la izquierda. Tan sólo queda ascender hasta la puerta donde pone "Observatorio", entrando en una plataforma que nos elevará automáticamente. Al entrar elimina al grupo de guardias que hay arriba y acércate al telescopio para terminar el nivel.

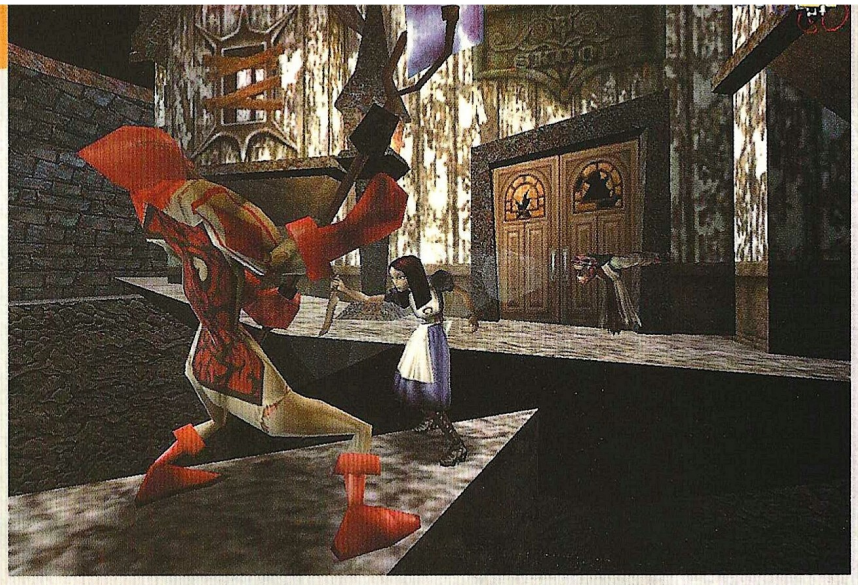
PISCINA DE LAGRIMAS

Camina recto hasta donde asciende en camino en la montaña y sube con cuidado retrocediendo cuando los insectos lancen las grandes rocas. Al llegar a la cima tendrás que eliminar con varias hormigas a las que no conviene acercarse mucho, tienen un potente ataque cuerpo a cuerpo con el que nos aplastarán.

Al terminar sigue por el curso del río hasta hablar con la extraña mezcla de tortuga, quien te pedirá que recuperes su caparazón. Cuando esta criaturas suba en una hoja gigante a modo de balsa, espera a la siguiente y sube en la misma. Al llegar a una zona tranquila, esquiva los ataques aéreos (elimínalos con las cartas si lo prefieres) y sigue el curso del río por la derecha. Cuando llegues al otro lago, dispara a las hormigas de la izquierda o evítalas mientras continuas descendiendo por el curso del río. Cuando veas a la extraña tortuga fuera del agua en la orilla izquierda, prepárate para saltar hacia esa misma orilla, si no quieres caer en la trampa que supone la siguiente cascada. Sigue a Mock en un último viaje hasta el próximo nivel.

FALSO ESCONDITE

Baja por el camino en el margen derecho del río; vas a tener que lidiar con numerosos enemigos, así que ve con cuidado y no te olvides de recoger toda la metaesencia que veas por el camino. Cuando llegues al lago, mata a las hormigas y cruza por las hojas hasta el otro extremo (esta vez no se os ocurra caeros al agua, los peces son un "poco" más grandes). Sigue recto por la ladera del río hasta llegar a una gran raíz a la izquierda que se sumerge en



el río. Sube en la hoja verde que hay en el río y mientras desciendes esquiva las raíces que pueden hacerte caer al agua. Cuando estés cerca de la orilla, salta sobre la hoja para llegar a salvo a tierra. Te has salvado, pero esta zona está repleta de enemigos, hormigas y trampas. Acaba primero con las hormigas pero al terminar no corras hacia la esencia para recuperarte, se trata de plantas carnívoras inofensivas hasta que nos acercamos. Acércate lentamente y retrocede rápidamente para dispararlas hasta que mueran, recogiendo tranquilamente la metaesencia. Continúa por el camino de la derecha matando algunas plantas y más insectos y súbete a la hoja que hay en la orilla, descendiendo hasta que veas varias antorchas en la parte derecha, ahí deberemos de bajar. Vas a encontrarte con unas hormigas vigilando la casa, así que puedes dispararlas un poco desde lejos antes de bajar. Cuando nos acerquemos a la casa, mantendremos una pequeña charla con la rana, pasando automáticamente hasta el siguiente nivel.

A LOS POSTRES

Sigue andando hasta la sala circular y recoge el regalo que hay encima de la mesa para que aparezca la duquesa. Sobre todo no te acerques a ella y evita que te agarre. Dispara mientras esquivas sus ataques corriendo en círculo a su alrededor, recogiendo un poco de esencia de las esquinas si recibes muchos impactos. Tras un intenso combate, descenderemos para disfrutar de un intenso viaje submarino.

CAMPO ALCACHOFADO

No te fíes por el nombre, porque este nivel transcurre íntegramente bajo el agua. Para sobrevivir sigue a la extraña tortuga ya que va soltando pequeñas burbujas de oxígeno. Parece fácil pero se va complicando según avanzamos, mientras viajamos seremos atacados por algunos peces y sobre todo deberemos estar atentos a los montones de rocas y columnas que pueden caernos encima, cuyo impacto es mortal pues nos aplastarían. Procura no perder de vista a la tortuga durante mucho tiempo ya que te ahogarías, para facilitar el viaje verás muchas joyas con esencia durante el camino, recógelas si los peces te muerden un poquito en el trayecto, y sigue a nuestro extraño guía durante sus numerosos giros y cambios de sentido hasta que logre sacarnos de aquí, pasando a la siguiente zona.

ATERRIZAJE EN SECO

Al empezar, ten cuidado con los ataques de insectos voladores y comienza a caminar siguiendo la senda de la izquierda hasta que llegues a un lago. Salta sobre las hojas que hay en el lago y asciende por la cuerda de la izquierda. Continua subiendo hacia la derecha y escala por las rocas de la izquierda. El paso siguiente es un poco difícil, así que guarda la partida antes de seguir. Salta sobre la seta luminosa de la izquierda, tratando de rebotar hasta la cuerda que hay en la parte superior. Cuando por fin lo consigas balancéate hasta la zona que hay detrás, donde nos espera el conejo. Salta en la dirección en la que se fue el conejo hasta la plataforma, a continuación desciende a la siguiente plataforma y desde ahí salta hacia la cuerda. De nuevo nos balancearemos hasta llegar al otro lado. Avanza por el camino, eliminando algunas flores carnívoras y enemigos voladores hasta llegar a una zona abierta. Recoge la esencia y ve por el camino de la izquierda. Llegarás hasta un precipicio. Primero acaba con la hormiga del otro extremo, después desciende y usa las setas para llegar a la plataforma donde estaba la hormiga. A partir de aquí debes ascender rebotando y saltando sobre las setas hasta la parte superior. Antes de salir por el huevo del tronco, recoge la esencia que nos convierte por un instante en una máquina de matar. Sal por el hueco y camina hacia la derecha. Cuando el camino se divida en dos, ve hacia la izquierda hasta el inicio de un estrecho puente. Al acercarte, el puente se derrumbará, así que tendrás que llegar al otro lado de una forma más peligrosa, usando las setas brillantes que hay en la derecha. Salta de forma consecutiva hasta llegar al otro lado. Dispara a la planta y sigue por el camino de la derecha hasta la próxima zona de árboles, alcanza la puerta y después asciende hasta el camino que lleva al río. En medio del río verás varias plataformas, así que úsalas para llegar al otro lado, acabando con la rosa que nos ataca desde la orilla. A la izquierda comienza de nuevo el camino, así que avanza para terminar el nivel.

FRONTERA HERBÁCEA

Tras contemplar la trágica muerte del conejo, Alice estará completamente sola en este tétrico paraje. A la izquierda podremos ver meta-

esencia que podremos dejar para más tarde si no la necesitamos. Si exploramos esta zona, seremos atacados por grandes escorpiones y algunas plantas carnívoras, que dejarán como siempre algo de metaesencia al morir. En esta zona hay dos agujeros en el suelo y debemos dejarnos caer por cualquiera de ellos por llevar hasta el mismo destino. El más fácil de encontrar está justo detrás de nosotros hacia la izquierda desde la salida, junto a una seta gigantesca. Desciende y sigue recto hasta que se termine el camino, y un gigante derrumbe parte del recorrido. Nos hallaremos frente a un gran hueco que desciende hacia el interior de la tierra; parece que no hay salida aparente y desde luego fácil no es. El objetivo es llegar hasta el camino estrecho que permanece intacto en la parte superior, pero primero deberemos descender hasta el fondo (donde tendremos compañía en forma de enemigos) para luego ascender hasta el camino usando las setas que rebotan y las corrientes de aire. Una vez en el camino, continúa todo recto, cuando llegues a una gran cueva, el gato aparecerá y hablará con Alice. Abajo en el centro hay una corriente de aire, úsala para llegar hasta las cuerdas que hay al lado, balancéate hasta llegar a las plataformas que hay enfrente (las de color marrón no las blancas), recoge las cartas y sal por el agujero al exterior.

Al salir nos atacará una rosa por la izquierda, mátala y después desciende por la derecha hasta recoger la metaesencia. Verás un camino a la izquierda que bordea el árbol; síguelo hasta el final, pero elimina o esquiva a los insectos que te bombardean desde las alturas. Al final verás un nuevo agujero en el suelo; salta dentro para terminar el nivel.

CANTO RODADO

Los insectos parecen haberse enfadado mucho con Alice, así lo veremos en una secuencia de vídeo donde nos lanzan una roca gigantesca que viene hacia nosotros directamente. Cuando tengamos el control, saldremos disparados hacia la parte inferior corriendo todo el tiempo al más puro estilo Indiana Jones. Al llegar a una zona abierta, saltaremos muy rápidamente sobre la seta que hay en la parte derecha y alcanzaremos la plataforma central con la esencia. Un nuevo salto y seguimos corriendo por la cueva; pasaremos por un puente formado por huevos y bajaremos hasta una zona completamente helada. Escóndete un momento en la parte derecha y deja que la roca rompa el hielo y avance. Dejará unas pequeñas partes de hielo sin romper, para que pasemos al otro lado con mucho cuidado ya que todo esta extremadamente resbaladizo en estos momentos.

GELIDA RECEPCIÓN

Cuando tengas el control de Alice, avanza y comprobarás como el suelo esta completamente congelado y por lo tanto muy resbaladizo. Desciende recto hasta llegar a una zona abierta y salta a las plataformas de la derecha con mucho cuidado; ahora verás un nuevo arma en la parte central de abajo, intenta no matarte mientras la coges. Tras recogerla, puedes bajar por el camino estrecho y recoger un poco de energía, para luego volver hasta donde has recogido el arma de hielo. Salta hacia el camino de la izquierda usando los bordes de piedra para llegar sin problemas. Baja por el camino y verás en una secuencia como una nueva roca nos perseguirá en unos instantes. Otra vez corriendo como si nos persiguiera el diablo disparados hacia abajo hasta conseguir salir al exterior. Ve hacia la izquierda y recoge un nuevo arma, la caja de sorpresas, pero antes procura eliminar los insectos voladores con sus pesadas bombas. Vuelve hacia la derecha y usa el vapor para cruzar al otro extremo; cuando estés en el avanza por el camino bordeado por grandes setas, hasta que nos reunamos con la oruga.

FLORA FUNGOSA

Cuando apareces, justo frente a ti verás dos setas gigantes, acércate por detrás y acaba con ellas cuando reaccionen a tu presencia. Baja por el camino y sigue hasta que veas unas nuevas setas, elimínalas y haz lo mismo con las hormigas y escorpiones. Por si no había suficientes enemigos, los insectos voladores estarán bombardeándonos todo el tiempo, pero debemos seguir ascendiendo hasta encontrarnos con un nuevo grupo de enemigos. Un poco más adelante a la izquierda, veremos una entrada bajo un tronco donde hay metaesencia junto al agua. Entra y cruza la zona inundada hasta el otro lado, sube hacia la izquierda y acaba con las hormigas y escorpiones, tras lo cual podrás entrar en la cueva. Un numeroso grupo de hormigas tratará de acabar con Alice desde el interior de la cueva, pero serán pasto de nuestra furia y habilidad en el combate (este y todos los combates serán más sencillos en el nivel más bajo de dificultad) tras la batalla pasaremos al siguiente nivel.

SANTUARIO CIEMPIÉS

Tendremos que luchar con este gigantesco ciempiés en una zona circular. Su punto vulnerable está debajo de su cuerpo, así que cuando se levante para atacar dispararemos en el punto rojo que tiene debajo. En cuanto a sus pequeños amigos, podremos congelarles fácilmente con el arma helada. Si te alcanza en demasiadas ocasiones, recoge la esencia que hay por los bordes exteriores y vuelve a la carga hasta que muera entre líquidos verdes.

CONSPIRACIÓN

Cuando el gato termine de hablar, mata a los pequeños diablillos con el arma helada y explora la zona, ya que hay mucha energía desperdigada. Cuando termines recoge el báculo que hay en la zona elevada del centro. Una animación nos indica que debemos ir hacia el túnel; ve hasta ese punto, tendrás que acabar con un enemigo volador, una especie de bruja de la muerte bastante peligrosa, lo mejor como siempre son los ataques a distancia. En la lava también hay unos peligrosos habitantes, así que no te acerques demasiado a ella. Baja por el túnel al otro lado y detrás de ti te atacarán dos guardias, además de unos diablillos y brujas. Tras acabar con ellos ve por el camino de la izquierda hasta llegar a la cueva, donde hablaremos con el oráculo.

Vuelve hasta el inicio del nivel, donde cogiste el báculo y busca la señal donde ponga "Pale Realm", descendiendo por donde nos indica la flecha. Seremos atacados por unas fichas de ajedrez y, tras hablar con el gato, seguiremos ascendiendo con cuidado hasta el final del camino. Esta parte final está repleta de guardias y de huecos en el suelo por donde podremos caer; extrema la precaución y recoge toda la esencia que puedas para, finalmente, entrar en el portal que veremos en la parte central.

REINO PÁLIDO

Acércate al guardia blanco, quien nos dejará seguir adelante, no sin antes convertirnos en un alfil de ajedrez. Ahora solo podemos movernos en diagonal, usando la cámara para no caer en los huecos mientras evitamos tocar los pinchos que descienden de la pared. Al pasar la zona volveremos a tener el aspecto normal de Alice. Sube por las escaleras y acaba con las guardias y piezas del patio y recoge el bastón, un nuevo arma con el que jugar. En la parte derecha hay unas puertas dobles, entra por ellas y usa el ascensor para llegar al segundo piso. Entra por la puerta de la derecha y avanza hasta el final del pasillo, pero hazlo rápido para evitar los pinchos que salen del suelo. En la plaza nos atacará un grupo de enemigos, pero podremos recuperarnos de los daños recogiendo la metaesencia que hay cercana. Entra por las puertas dobles que hay en la esquina y mata al caballo que nos ataca, para continuar subiendo las escaleras. Entra por la puerta del final y acciona la palanca; ahora salta por el balcón y ve hasta la puerta que acabas de abrir, donde nuevamente un caballo intentará detenernos inútilmente. Cuando entres nos atacará un enemigo por la izquierda, mátalo y sigue hacia la derecha, donde nos saldrán al paso más fichas enemigas. Avanza hasta el fondo y luego ve hacia la izquierda hasta que veas a la ficha del caballo. El nos transformará, y solo podremos movernos como un caballo de ajedrez. Nos moveremos en forma de L dos cuadros hacia una dirección y uno a izquierda o derecha. Esta parte es fácil, pero evita los pinchos y los huecos que hay en el suelo. Cuando pases esta pequeña zona volveremos a nuestro aspecto normal. Prepara el arma y acaba con el alfil, entra por la puerta pequeña y asciende por las escaleras. Recoge la caja de sorpresas y sal por la puerta, después ve hacia la izquierda y luego a la derecha pasando por el puente hasta llegar a la torre; activa la palanca y la presa se pondrá en marcha. Salta y entra en el agua; nada hasta el extremo opuesto de la presa y sal a la superficie. Ve hacia la derecha, mata a los dos peones y entra por las puertas dobles para terminar el nivel.

ENROCAR

Cruza las puertas dobles que hay al fondo, y recoge la metaesencia de las piezas blancas que hay en el suelo. Pasa bajo el arco que hay en la derecha y verás una nueva escena de vídeo. Entra por las puertas dobles y acaba con las fichas rojas. Sube por la rampa izquierda y entra por la primera puerta de la izquierda, ascendiendo por el pasillo hasta el balcón superior. Por el camino lucharás con un alfil y una torre: cuidado porque sus armas son cada vea más potentes. Tras matar a la torre sigue por la puerta que hay enfrente donde presenciaremos una nueva batalla, ayudando de nuevo a las piezas blancas. Baja de lo alto y entra por las puertas dobles de la izquierda. El rey blan-

co nos pedirá que salvemos a la reina, tras lo cual seguiremos a una de las torres blancas, quien nos guiará de nuevo hasta el punto donde podremos terminar el nivel.

JAQUE MATE EN ROJO

Desciende por las escaleras y lucha con las fichas rojas que van a salirte al paso. Ve hasta el puente y arrójate al agua; en la izquierda hay un desvío que lleva hasta una pequeña cueva. Entra y asciende por la cuerda hasta la parte superior de la torre. Cruza el camino hasta la siguiente torre y ve hacia la izquierda, donde unos peones nos atacarán. Cuando los mates entra por la puerta y recoge los dados; ahora sal por la puerta del fondo. Continúa hacia la izquierda; aquí contemplarás una escena presenciando la muerte de la reina blanca. No has podido evitarlo... ahora sigue todo el tiempo hacia la izquierda; no será fácil pero hay muchos enemigos. Entra por las puertas dobles que hay al final. Sigue hasta cruzar el puente levadizo; cuando se cierre tendrás que luchar con el rey rojo. El mejor sistema es moverse en círculos a su alrededor, disparando con el arma de hielo mientras recogemos la esencia. Tras este combate un nuevo nivel nos espera.

LA IMAGEN DEL ESPEJO

Desde la salida, ve hacia la parte derecha. Durante la exploración de este mundo de espejos, nos atacarán numerosos robots que pueden hacernos mucho daño, intenta congelarlos o atacarlos desde lejos con el bastón, al tiempo que recoges la metaesencia por todo el nivel. Sigue avanzando y entra por el túnel central, continúa por este camino y gira a la derecha. Pronto verás un gran mecanismo de reloj a tu izquierda; recuerda este lugar, porque tendrás que volver aquí pronto. Sigue hacia la derecha y avanza hasta la próxima intersección. Elige el camino de la derecha; serás atacada por dos robots, uno de los cuales saldrá rompiendo un cristal, tras el cual encontraremos un nuevo arma que rebota por todas partes atacando al enemigo. Retrocede y ve hasta el mecanismo del reloj, salta en la tubería y dispara al reloj que hay colgando justo enfrente. Sal por donde has entrado y ve hacia la izquierda hasta la intersección; de nuevo a la izquierda entrarás por el túnel que se acaba de abrir, cruzando hasta el otro lado. Cuando estés en la mitad, el túnel girará y tendremos acceso a dos áreas del asilo. Tenemos que explorar estas dos áreas, así que entra primero en la que prefieras. En ambas zonas tendremos que romper todos los relojes que hay en las habitaciones, pero no vamos a tener ni un minuto de respiro ya que mientras lucharemos contra bastantes arañas. Cuando hayas roto todos los relojes, iremos hasta las puertas dobles del final, accesibles desde ambos lados. Esta zona esta compuesta de un grupo de plataformas móviles que deberemos balancear con nuestro peso. Avanza recto y sube por las plataformas de la izquierda hasta alcanzar el segundo piso. Continúa recto pasando por la celda con los niños atrapados, y entra por las puertas dobles que hay al fondo. Avanza (si caes al agua usa la cuerdas para subir) y gira a la derecha pasando a través de los tres péndulos y prepárate para luchar.

Un nuevo enemigo final o mejor dicho dos grandes enemigos nos atacarán; la mejor estrategia es acabar primero con el más pequeño de los dos, y luego marear al enemigo que queda moviéndonos constantemente. Son grandes y peligrosos si nos alcanzan, pero también son muy lentos y presa fácil para nuestras armas mientras nos desplazamos lateralmente a su alrededor.

RELOJERIA ALOCADA

Avanza hacia delante, elimina la bruja voladora y ve hacia la derecha hasta pasar por la puerta. De nuevo gira a la derecha y avanza hasta que veas una palanca que tendrás que accionar. Justo en el lado contrario hay una nueva palanca, acciónala y el mecanismo que hay entre las dos bajará revelando un nuevo camino. Salta sobre la rueda y sigue hacia la puerta de enfrente, recoge la esencia y continúa hacia la izquierda abriendo la puerta. Al fondo de la sala hay una palanca, así que salta sobre los relojes que hay en el agua para accionarla. Retrocede y usa los relojes para ir por el camino de la derecha, salta hasta alcanzar una intersección con un camino frente a ti y otro pasillo hacia la derecha. Elige el camino de enfrente y avanza hasta casi el final del camino junto a las puertas dobles del fondo, donde hay otra puerta a la derecha. Entra y déjate caer por el hueco del suelo. Sigue recto y entra por las puertas dobles, dentro dos nuevos amigos nos pedirán que los ayudemos. Acciona la palanca que hay en esta sala y abrirán una compuerta al otro lado de las puertas dobles. Sal y asciende por las escaleras pasando por la puerta recién abierta. Gira y avanza hacia la de-

recha hasta que veas en la primera sala de la izquierda, el agujero donde el sombrerero introdujo la llave. Entra y sigue por la puerta de enfrente, después avanza por la hilera de cartas hacia la izquierda, entra por las puertas dobles de la derecha y habla con el Grifo.

Sal por la puerta que has entrado, y usa las cartas para alcanzar las puertas dobles que hay hacia la derecha, cruza el puente y entra por la nueva puerta, avanzando hasta el transportador. De repente estamos en una zona extraña con unas tazas y platos gigantescos. Primero mata a todas las arañas antes de continuar; cuando estén muertas sube en las cuatro tazas y salta sobre las plataformas que hay en el centro de cada una. Cuando lo hagas en las cuatro, un reloj descenderá y entraremos por el portal. Justo al otro lado veremos una palanca; úsala y pondremos los relojes a las seis. Ahora entra por el portal de la izquierda para terminar el nivel.

SOBRE LA CARA

Avanza hasta el centro, donde podrás recoger el segúndo trozo del báculo. Aun nos falta una parte tal y como nos advierte el gato. Cuando termine de hablar, seremos atacados por el sombrerero. Sus ataques son muy potentes, y nuestra defensa por fuerza es muy parecida a la que hemos usado con el resto de enemigos finales, es decir girar a su alrededor mientras atacamos favorecidos por nuestra rapidez de movimientos. En un momento de la pelea desaparecerá y nos atacarán dos robots; cuando los mates el sombrerero volverá a la carga. De nuevo girando en círculo (sí, es mareante, pero alguien tiene que hacerlo), hasta que lo mandemos a freír espárragos. A la izquierda verás un reloj con unas pesas subiendo y bajando. Úsalas para subir y recoger un arma muy potente, el reloj para congelar el tiempo. Cuando el gato termine de hablar, aparecerá un portal para terminar el nivel.

CURIOSIDAD ENFERMIZA

Nada más empezar el nivel, seremos atacados por unos pequeños diablillos que abatiremos fácilmente con el arma helada. Ve por la izquierda y asciende por las rocas hasta llegar a la cima. Cuidado al llegar, pues dos extrañas y peligrosas criaturas nos estarán esperando. Recoge la esencia de la furia y desciende por el camino de la izquierda acabando con más diablillos y unas brujas voladoras. Sigue avanzando hacia la izquierda y en la esquina gira a la derecha ascendiendo por las rocas. Dos nuevas criaturas verdes nos atacarán; no pares de moverte y usa la metaesencia para recuperarte. El camino sigue hacia la izquierda, pero es más peligroso, ya que tenemos que realizar saltos sobre lava mientras de ella surgen algunos enemigos. Al final del camino de lava, verás una esencia de furia a tu izquierda; alcánzala y salta a la derecha entrando por la cueva, donde tendrás que abatir algunos diablillos y esos peligrosos enemigos voladores con grandes alas. Sigue descendiendo hasta reunirnos con el oráculo. Tras la conversación, asciende por las rocas de la izquierda, hasta subir a la casa en lo alto de la montaña. Para llegar arriba tendrás que ascender por las plataformas que hay en la parte derecha, partiendo desde la lava.

GUARIDA DE FABLISTALON

Sin duda es un enemigo volador muy duro de pelar. Sus ataques de fuego son demoledores, así que más te vale esquivarlos. No te quedes quieta ni un momento y muévete en ziz-zag atacando con el arma más potente en la que tengas energía, las cartas, el arma helada, y todo lo que tengas. Si se acerca demasiado no dejes que te agarre con sus patas, ya que acabaría contigo más rápidamente. Tras inflingirle mucho daño, Grifo entrará en batalla y le quitará un ojo que podremos recoger para terminar de formar el báculo y finalizar el nivel.

CONSPIRACIÓN

Nada más salir, ve hacia la izquierda hasta que veas la señal que pone Majestic Maze de camino nos atacarán algunos diablillos y monstruos de lava. Sigue la señal hacia el desfiladero de la izquierda, custodiado por varias cartas guardianes. Continua hasta llegar al muro gelatinoso. Cuando te acerques una voz te avisará de que solo puedes pasar usando el báculo. Presiona el botón seis y dispara con el báculo sobre el muro para romperlo. Avanza un poco más para entrar en los dominios de la reina.

DOMINIOS DE LA REINA

Al salir, ve hacia la derecha y pelea con los guardias que salen al paso y sigue subiendo hasta la intersección. Coge el camino de la iz-

quierda y sigue todo el rato en esa dirección hasta que veas una esencia de furia. Ve hacia la izquierda, donde verás el portal de salida, que aún no está activado. Baja por la rampa hacia el túnel y elimina a los guardias y criaturas que verás bajo el túnel, pero no te descuides ya que hay algunos más a la vuelta de la esquina. Sigue avanzando hasta el final del túnel; llegarás a una sala con un portal enfrente y ves hacia la derecha. De repente un niño loco saltará hacia el portal de la derecha y el otro se tapará con unas verjas. Deberás encontrar al niño para que vuelva a ponerse en el lado izquierdo y poder abrir el portal final. Entra por el portal de la derecha, aparecerás en el portal anterior que parecía no estar activado. Nada más salir nos atacarán, así que prepárate rápidamente. Gira a la izquierda nada más salir del panel, y gira a la izquierda en la primera intersección; sigue avanzando en esta dirección, girando de nuevo a la izquierda, descendiendo un poco. Avanza recto y luego en la derecha cuando veas la intersección, donde podremos encontrar al niño perdido. Ve con el hasta la zona de los dos portales, y déjalo en el lado izquierdo. El niño te seguirá, aunque a veces tengas que buscarlo si vas muy deprisa. De camino al portal verás muchos enemigos y no será tarea fácil pasar. Cuando el niño esté en su sitio, cruza por el portal frontal para terminar el nivel.

TERROR AÉREO

Haciendo caso al gato, deberemos flotar sobre las corrientes de vapor para desplazarnos. Salta hacia la plataforma que hay enfrente y mata al enemigo volador que nos atacará. Un nuevo salto hacia la derecha y ascenderemos en espiral hacia la izquierda. Durante este nivel seremos atacados por varias brujas voladoras, así que ten cuidado para no descender precipitadamente. Desde la cima, verás una larga serie de chorros de vapor frente a ti; con cuidado ve saltando de uno a otro girando hacia la izquierda, donde podrás alcanzar una nueva plataforma de madera. Asciende en una nueva espiral hacia la izquierda hasta la parte superior. Un nuevo chorro de vapor nos llevará a la plataforma de madera que hay enfrente. Desde aquí continua todo el rato hacia la izquierda por el único camino que hay, hasta llegar a la última plataforma de madera. Una nueva cadena de vapores nos espera, y también hacen un giro hacia la izquierda. Una vez alcanzada la plataforma de madera, dos nuevos saltos de vapor nos llevarán hasta la siguiente. Una vez en ella, ve hacia la izquierda hasta que veas el portal, donde podrás completar el nivel.

LOCURA MISTICA

Sube por las escaleras y gira a la derecha. En la intersección baja hacia la derecha y luego a la izquierda por el túnel. La zona está infestada de gente (guardias, fantasmas y demás bichos voladores) así que no avances hasta que los vayas matando poco a poco. Ve hacia la izquierda y luego por la derecha; si te pierdes busca el objetivo final del nivel, un portal cerrado con una verja, junto al que hay una estatua de un lagarto ensartado. Éste portal lo tendremos que abrir para escapar, así que recuerda este lugar. Ahora retrocede y déjate caer por el hueco del suelo hacia el agua. Avanza usando las burbujas de aire hasta llegar al extremo final de la cueva, alcanzando el suelo metálico. Sigue hacia la izquierda, eliminando los guardias, hasta que llegues a la parte final de la derecha. Acciona la palanca que hay aquí, y verás como se abre una verja más allá de esta estructura. Justo detrás de ti aparece un robot; acaba con el antes de continuar. Desciende por las escaleras de la derecha y continúa hacia la izquierda, ascendiendo por la escalera de caracol metálicas hasta el final del pasillo. En la izquierda hay un hueco; déjate caer hasta el agua, ve hacia la derecha y luego todo el tiempo hacia la izquierda, hasta encontrar la verja que has abierto con la palanca. Al entrar asciende por el largo túnel hasta la superficie. Avanza eliminando los guardias y las brujas. En la intersección ve hacia la izquierda, derecha e izquierda de nuevo cruzando el puente. Sigue el camino hasta la palanca y acciónala, abriendo el portal de salida. Da la vuelta y déjate caer por el lado izquierdo para entrar en el túnel y gira a la izquierda entrando en el portal.

AGUAS NAVEGABLES

Ve hacia la derecha y entra en las aguas pantanosas; ve con el cuchillo para atar a los peces, y sigue recto hasta el final, donde podrás salir del agua. Asciende y salta para subir a la plataforma móvil. Cuando lo hagas el agua subirá de nivel. Salta de nuevo al agua y sigue recto para volver al inicio del nivel. La tubería está abierta gracias al aumento del nivel del agua, así que pene-

traremos en su interior descendiendo por las compuertas de alambre rotas. En la intersección, ve hacia la derecha, respirando con las burbujas de aire para volver hacia la izquierda. Asciende hasta la superficie a través del tubo. Sube hasta llegar a la segunda plataforma móvil; de nuevo el agua subirá de nivel. Una vez más salta al agua y nada hasta entrar en la tubería más lejana. Desciende hasta la intersección y usa las burbujas de la derecha para conseguir aire. Ahora ve hacia la izquierda evitando los ventiladores, y de nuevo a la izquierda ascendiendo por la tubería, pero ten cuidado con el ventilador medio roto que puede cortarte. Cuando salgas, sube hasta la nueva plataforma y salta sobre ella para que asciende el agua. Frente a ti, podrás alcanzar un túnel con una joya de metaesencia al final; entra en el y desciende por el hueco hasta el agua. Nada hacia delante hasta la última tubería abierta, terminando esta zona.

VENGANZA LABERÍNTICA

Déjate caer y cruza por encima de los mecanismos hasta la parte derecha de la pantalla. Súbete al borde que transcurre hacia la derecha y sigue hasta que veas una puerta a la izquierda. Entra y sube por la rampa; una vez arriba salta sobre el mecanismo para cruzar al otro lado. Ve hacia la izquierda y atraviesa la puerta doble. Detrás hay unas ruedas gigantes, cruza por el agujero para llegar al otro lado. Cruza la puerta y asciende por la derecha; en esta sala te atacarán más robots.

Sube por la rampa del fondo y luego ve hacia la izquierda cruzando la puerta; continúa recto y sigue todo el camino hacia la izquierda: llegarás al exterior, donde verás setas verdes en los alrededores. El camino es sencillo: avanza todo el rato hacia delante hasta que llegues a una copa de piedra con un corazón de metaesencia en su parte superior, cógelo y baja por la izquierda. Avanza por este camino sin desvíos; llegarás a una nueva sala con maquinaria. Hay una gran rueda dentada y vapores saliendo por la izquierda, así que ponte de cara a esos vapores estudiando su cadencia para pasar con tranquilidad. Avanza por el pasillo, en el camino nos atacarán varios robots. Continua hasta una nueva sala con mecanismos; en una esquina verás nubes de vapor ascendiendo, así que ve hasta el primer barril y asciende hasta la galería repitiendo esta operación hasta entrar en el pasillo superior. Avanza por el pasillo y sigue recto hasta llegar de nuevo a la sala de maquinaria. En el centro hay una rueda giratoria con grandes dientes de sierra. Salta hacia ella y pósate en uno de sus dientes para llegar a salvo al otro lado mientras va girando. Avanza por el pasillo y tras pasar dos puertas, de nuevo verás el exterior. Avanza todo el rato hacia la izquierda hasta que veas una gran fuente con la imagen del gato realizada en piedra. Tras la puerta hay una serie de péndulos que se mueven en varias direcciones; procura no tocarlos y avanza hacia la izquierda, donde otra puerta nos conduce al exterior. Tres fuentes de vapor nos separan de la cima, pero es pan comido tras lo que hemos pasado anteriormente. Una vez arriba, ve hacia la derecha en dos ocasiones. Tras la segunda puerta, tendremos que cruzar una serie de ruedas mecánicas que pueden hacerte caer del estrecho camino. Estudia su movimiento y pasa rápidamente, pues detrás de estos obstáculos verás el portal para pasar de nivel

MAQUINACIONES

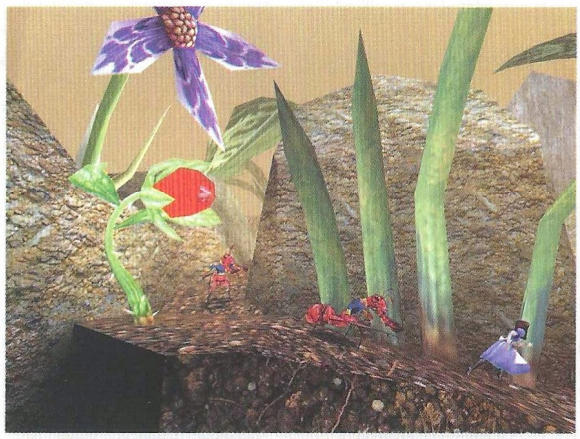
Tras un nuevo y ambiguo consejo del gato, asciende a través de las plataformas móviles hasta el otro extremo de la sala. Ve hacia la izquierda; el camino lleva hasta una nueva sala con plataformas móviles. Salta con cuidado y asciende hasta la entrada que hay arriba en el fondo. Un nuevo giro a la izquierda lleva hasta una nueva sala con plataformas; asciende hasta la parte superior izquierda, donde podrás encontrar el portal donde terminar este nivel.

FURIA REAL

El nivel comenzará con una tremenda pelea entre Grifo y Jabberwock, pero desgraciadamente nuestro amigo cae derrotado, así que tendrás que terminar el trabajo. Como la vez anterior, muévete continuamente, evitando sobre todo sus ataques de fuego, que son los más poderosos, atacando con el báculo y sus dos potentes formas de disparo. Cuando haya sucumbido ante nuestra furia, pasa por el puente y la gran puerta hasta el siguiente nivel.

BATALLA REAL

Este nivel es totalmente lineal, así que avanza todo recto serpenteando por las curvas hasta el final. Es lineal, pero no está desierto, y constantemente seremos atacados por criaturas de



lava y guardias de la reina, convirtiendo el recorrido en un auténtico desembarco de guerra. No avances sin haber eliminado los grupos de enemigos que van saliendo, porque si empiezan a acumulándose lo vas a pasar muy mal. Si quieres sobrevivir no dejes ni un solo corazón de metaesencia para recuperarte. Avanza hasta la parte final si puedes sobrevivir, y prepárate para el siguiente nivel.

ASCENSIÓN

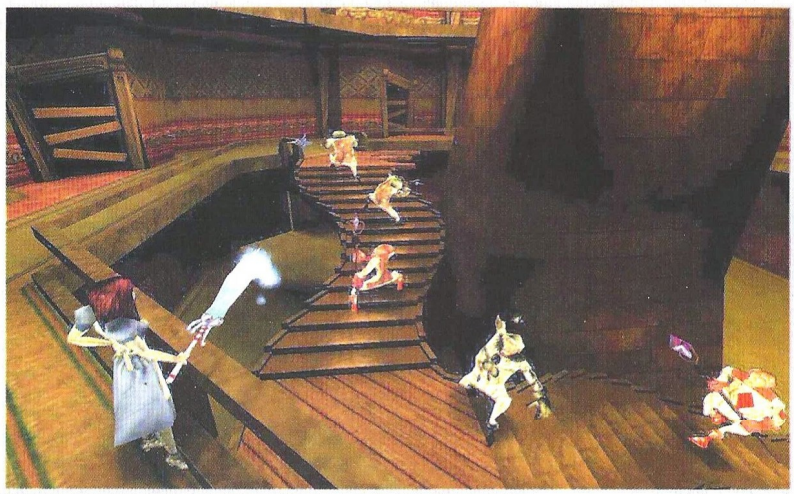
Camina recto, salta el hueco y tuerce a la derecha rodeando el pilar hasta el hueco. Salta hasta el siguiente pilar verde y asciende por la viga roja de la izquierda. En la distancia, dos guardias nos disparan, así que mátalos y asciende hasta la piedra azul. Salta después hacia la derecha; tienes que alcanzar una zona verde que da entrada a una cueva protegida por algunas criaturas, además de los incombustibles diablillos. Ve a la izquierda y asciende usando la columna de vapor; ve con el arma preparada pues arriba nos esperan algunos guardias. Sigue avanzando y usa una nueva columna de vapor para realizar un buen ascenso. Escala por las piedras que dan al exterior, ascendiendo por la rampa hasta el castillo de la reina. Tras la puerta, tendrás una fuerte oposición de soldados y arañas, pero nadie conseguirá pararnos estando tan cerca del final. Tan sólo queda descender hacia el otro lado, y subir a la plataforma para terminar el nivel.

GUARDAR EL CASTILLO

Avanza por la primera puerta; nada más pasar nos atacarán varios guardias furiosamente, con sus potentes armas explosivas. Mátalos y ve hasta la siguiente puerta, protegida por dos nuevos guardias pero verás que está cerrada. Usa la palanca que hay enfrente, que moverá el espejo que hay debajo, reflejando una de las caras de nuestros viejos enemigos muertos; pero si miras al espejo no es su cara lo que se refleja, sino un símbolo de cartas de póquer. Anótalo y vuelve a realizar la operación dos veces más con los otros dos cuadros obteniendo tres símbolos. Vuelve al inicio del nivel y ve hacia la parte trasera custodiada por dos guardias, y usa el vapor para ascender hasta el piso superior. En esta zona verás tres puertas; primero ve hacia la izquierda y entra hasta llegar al foco de luz. Saldrán los tres cuadros que hemos visto anteriormente; cada cuadro quedó identificado con un símbolo de póquer, así que tendrás que usar las cartas para disparar a uno de los tres cuadros, dependiendo del símbolo que haya en la puerta por donde acabas de entrar. Si lo haces bien, las otras dos fotos desaparecerán. Para activar las tres puertas, deberemos volver dos veces al espejo y mover la palanca, ya que si no no podemos acceder al símbolo correspondiente. Cuando hayamos resuelto las tres puertas, habremos desbloqueado la que hay situada detrás de la palanca. Tomate el tiempo que necesites, porque ahora vas a desear no haber entrado.

CORAZON DE LAS TINIEBLAS

Después de unas tenebrosas palabras, la reina de corazones emergerá de su trono para atacarnos. Aléjate lo máximo posible para poder esquivarla, y usa el último arma que has adquirido para dispararla desde la distancia. Al mismo tiempo deberás usar los pilares para cubrirte de sus potentes ataques, recogiendo los corazones de metaesencia que se van regenerando en los alrededores. Sus ataques láser pueden dejarnos como una pasa si nos alcanzan de lleno, pero son más fáciles de esquivar si no nos acercamos demasiado. Aunque acabes con la reina, la batalla no habrá terminado, ya que Alice deberá enfrentarse con una nueva criatura que surgirá desde el trono de la reina; si aun te quedan fuerzas usa el bastón y las recargas constantes de metaesencia para machacar lentamente a la criatura. Después de este último gran esfuerzo, disfrutaremos de una entrañable secuencia, en la que Alice vuelve a sonreír, restaurando la armonía en todo el país de las maravillas.



Las fuerzas de elite especializadas en liberar rehenes y en las situaciones políticamente incorrectas más preparadas del mundo, estarán a nuestra disposición en este magnífico programa de Novalogic. A través de esta guía intentaremos daros las estrategias de acción generales y los consejos de combate táctico más adecuados a las diferentes situaciones.

Delta Force: Land Warrior

La soledad del guerrero

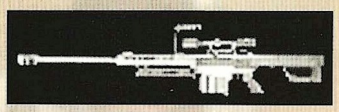
Aconsejamos leer esta guía sólo cuando realmente te encuentres en una encrucijada y como punto de referencia. De otra forma, te perderías mucha de la intensidad y de la emoción de las aventuras que nos ofrece. Por otra parte, siempre existen otras formas de terminar esta apasionante aventura, y la que te ofrecemos aquí es una de las vías posibles. Los caminos pueden ser muchísimos, y la solución está hecha a base de líneas generales. Es una base importante el hacer esto para poder disfrutar del juego.

Equipamiento

Es uno de los puntos más importantes de nuestra misión y comenzaremos por elegir el equipo adecuado a cada misión. Aunque en la mayoría de las misiones nos lo aconsejan directamente, siempre será mejor adecuarlo a nuestras necesidades y sobre todo a nuestros gustos personales.

RIFLES DE FRANCOTIRADOR

BARRETT M82A1



CALIBRE: 50BMG
CARGADOR: 10
ALCANCE EFECTIVO: 1500m
ACCESORIOS: Mira telescopica de 10X
ESPECIFICACIONES: Rifle de paqueo o de francotirador especializado.

M40 RIFLE LIGERO DE FRANCO-TIRADOR

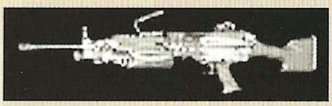
CALIBRE: 7,62mm OTAN
CARGADOR: 5
ALCANCE EFECTIVO: 800m
ACCESORIOS: Mira telescopica de 12X
ESPECIFICACIONES: Rifle de paqueo o de francotirador especializado.

HK PSG1 RIFLE LIGERO DE FRANCOTIRADOR

CALIBRE: 7,62mm OTAN
CARGADOR: 20
ALCANCE EFECTIVO: 300m
ACCESORIOS: Mira telescopica de 4X
ESPECIFICACIONES: Rifle de paqueo o de francotirador especializado.

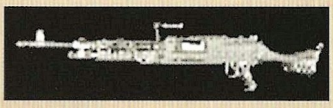
AMETRALLADORAS

M249 SAW



CALIBRE: 5,56mmOTAN
CARGADOR: 200
ALCANCE EFECTIVO: 500m
ACCESORIOS: Ninguno
ESPECIFICACIONES: Apoyo masivo de fuego

FN MAG LIGERA



CALIBRE: 7,62mm OTAN
CARGADOR: 200
ALCANCE EFECTIVO: 500m
ACCESORIOS: Ninguno
ESPECIFICACIONES: Apoyo masivo de fuego más letal y mayor penetración que la M249, aunque un poco menos precisa.

RIFLES DE ASALTO

M4 COLT

CALIBRE: 5,56mm OTAN/ 12/70
CARGADOR: 30/7
ALCANCE EFECTIVO: 500m/10M PARA ESCOPETA
ACCESORIOS: Escopeta Remington
ESPECIFICACIONES: Ligero y muy preciso, ideal para el asalto a posiciones cerradas.

HK G11

CALIBRE: 4,73mm OTAN
CARGADOR: 45
ALCANCE EFECTIVO: 300m/10M PARA ESCOPETA
ACCESORIOS: Escopeta Remington
ESPECIFICACIONES: Ligero y muy preciso,con poco retroceso

STEYR AUG

CALIBRE: 5,56mm OTAN/ 40mm
CARGADOR: 30
ALCANCE EFECTIVO: 800m/400m para granada
ACCESORIOS: Lanzagranadas 40mm
ESPECIFICACIONES: Ligero y muy preciso, en ráfaga tiende a elevarse demasiado.

AK 47 KALASHNIKOV

CALIBRE: 7,62 Ruso
CARGADOR: 30
ALCANCE EFECTIVO: 400m
ACCESORIOS:
ESPECIFICACIONES: Fiable y sólido.

OICW

CALIBRE: 5,56mm OTAN/ 20mm
CARGADOR: 30/6 Granadas
ALCANCE EFECTIVO: 600m/300m Para granada
ACCESORIOS: Escopeta Remintog
ESPECIFICACIONES: Más pesado pero ideal para la mayoría de las misiones. El más aconsejable.

SUBFUSILES

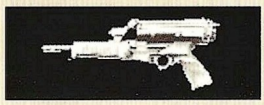
HK MP5 SD

CALIBRE: 9mm
CARGADOR: 30
ALCANCE EFECTIVO: 150m
ACCESORIOS: Silenciador
ESPECIFICACIONES: El arma más aconsejable por el escaso ruido que produce.

HK UMP

CALIBRE: 45 ACP
CARGADOR: 25
ALCANCE EFECTIVO: 200m
ACCESORIOS: Ninguno
ESPECIFICACIONES: Mayor alcance y mayor poder de parada.

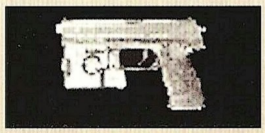
CALICO



CALIBRE: 9mm
CARGADOR: 100
ALCANCE EFECTIVO: 100m
ACCESORIOS: Ninguno
ESPECIFICACIONES: Poco alcance pero una gran capacidad de munición.

PISTOLAS

HK USP SOCOM 45



CALIBRE: 45 ACP
CARGADOR: 12
ALCANCE EFECTIVO: 150m
ACCESORIOS: Silenciador
ESPECIFICACIONES: El arma más aconsejable por el escaso ruido que produce.

GLOCK 18

CALIBRE: 9mm
CARGADOR: 33
ALCANCE EFECTIVO: 100m
ACCESORIOS: Ninguno
ESPECIFICACIONES: Formidable gracias a su cargador y capacidad de disparar a ráfagas.

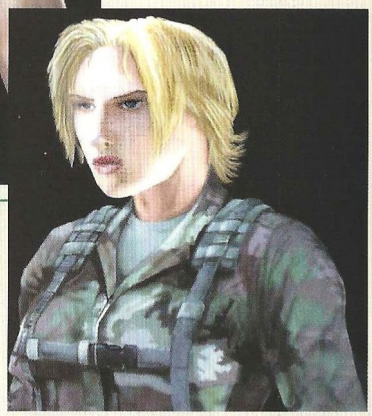
HK P11 PISTOLA SUBMARINA

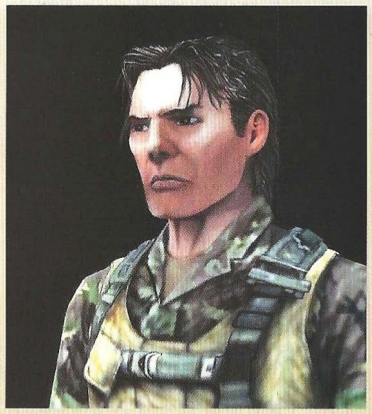
CALIBRE: 145 mm Dardo largo
CARGADOR: 6
ALCANCE EFECTIVO: 30m / 15M
ACCESORIOS: Escopeta Remington
ESPECIFICACIONES: Arma usada para infiltración.

ACCESORIOS:

LAW (Light antitank Weapon)

Misil antitanque portátil, de muy alto poder de penetración en blindaje, capaz de acabar con la mayoría de los vehículos blindados. Constituye una excelente forma de limpiar el interior de una casa, colocando el tiro dentro de una ventana. Con cada uno de los equipos tendremos dos disparos.

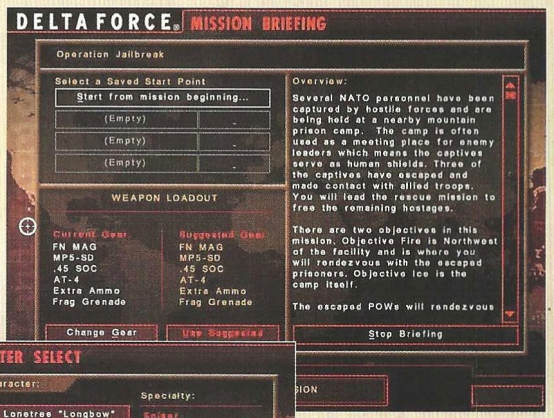




Podremos comunicarnos con nuestro compañero por radio y a su vez recibiremos instrucciones del centro de combate

EL EQUIPO DE COMBATE

Delta Force se basa en la inserción en un punto del territorio hostil de un equipo reducido de hombres, que estarán liderados por el jugador. Éste elegirá su personalidad y los rasgos que considere oportunos entre un montón de opciones seleccionables. Tanto el aspecto físico como el armamento será totalmente configurable por el jugador. Nuestro equipo será de dos hombres como mucho. Podremos comunicarnos con nuestro compañero por radio y a su vez recibiremos instrucciones del centro de combate, pero el mejor consejo que podemos dar es que contéis con vosotros mismos, puesto que en la mayoría de las misiones, los equipos del Delta Force son eliminados por el fuego enemigo quedándonos prácticamente solos. Las reacciones de nuestros enemigos son bastante buenas y reales, siendo otro de los puntos a tener en cuenta el gran nivel de la inteligencia artificial del programa, que consigue que las reacciones de nuestros oponentes sean bastante humanas, y actúen de una forma muy consecuente y cercana a la realidad



Granadas de fragmentación

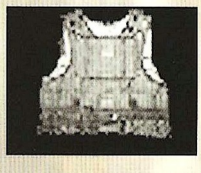
Indispensables para limpiar casas, reventar nidos de ametralladoras o crear confusión. En el ámbito táctico son insustituibles, pero cuidado, tomaros vuestro tiempo para saber la correcta forma de lanzarlas.

Es muy bueno experimentar con las armas y las distancias de tiro. Una de las innegables ventajas de que el programa sea fiel a la realidad es que el comportamiento de las armas y proyectiles es totalmente fiable. Esto redunda en las reacciones a los impactos de nuestros enemigos.

Minas Claymore

Adecuadas para defender un perímetro, las minas Claymore se clavan en la tierra y una vez activadas barrerán con hasta doscientas bolas de acero la parte hacia la que están apuntadas, por lo que es indispensable calcular bien su radio de acción. El mejor uso es colocarlas delante de un paso en la jungla, o en la salida de un edificio por el que nosotros presumamos que el enemigo saldrá. Son muy eficaces.

Chaleco antibalas.



Compuesto de Kevlar, un material más resistente en poder de parada que el mismo acero, resultará un elemento imprescindible en muchas misiones. Logrará absorber casi el 30% del daño recibido.

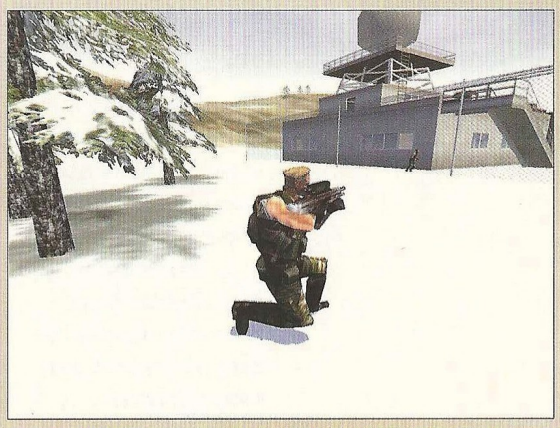
Respirador (Rebreather)

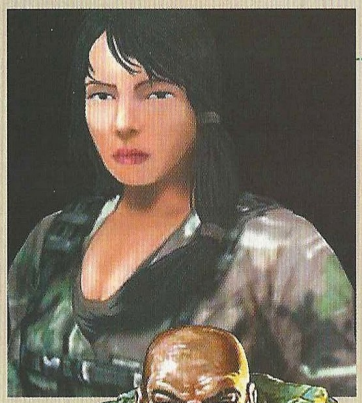
Para acciones de sorpresa, el Delta Force utiliza un respirador de sistema autónomo que no lanza burbujas a la superficie, eliminando el anhídrido carbónico por medios químicos. No vale para sumergirse a gran profundidad, pero evita la detección. Sólo se utilizará en unas pocas misiones.

Munición extra

Un complemento de munición nos evitará la preocupación de quedarnos sin dotación en breve tiempo. De todas las formas, más abajo explicaremos la correcta forma de aprovechar la dotación sin tener que ir cargados de munición.

Delta Force Land Warrior



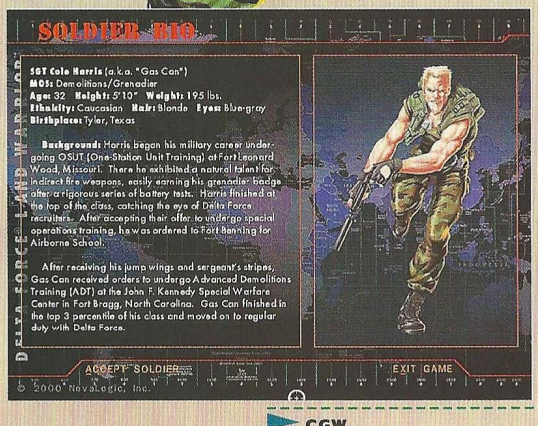


que experimenta un hombre en combate, con reacciones de pánico, rabia, dolor, etc. Una vez inmersos en la acción, estaremos solos ante el peligro y nuestra única ayuda será nuestra inteligencia y el sistema de GPS (Global Positioning System) que nos ayudará a dirigirnos hacia los puntos clave de la misión sin error a equivocarnos. (la vieja y amigable brújula, ya pasó a la historia).

TÁCTICAS DE COMBATE

Aproximación

Una vez insertados observaremos con cuidado, el terreno y comprobaremos el itinerario a través del navegador GPS. Seguiremos sus indicaciones de dirección, pero iremos por una ruta en la que consideremos que estemos más seguros. Es hora de preparar las armas. Colocaremos el interruptor de disparo en la posición de tiro a tiro; la razón es muy sencilla, si disponemos de una mira telescópica, no necesitamos desperdiciar munición disparando ráfagas, cuando con una sola bala haremos bien el trabajo. Recordad bien: una bala, un muerto. Otra cosa es necesaria, colocaros en posición agachada, con cual reduciréis vuestra silueta. Permaneceréis así hasta que lleguéis a una altura o un repecho y no veáis lo que hay detrás. En ese momento, colocaros cuerpo a tierra, e iros aproximando muy despacio al borde. Esto garantizará que no os vean prácticamente y podáis examinar el horizonte cuidadosamente con la ayuda del visor del arma.



DISPARO

A la hora de disparar, centrar bien el arma y apuntar a la parte media alta del cuerpo de nuestro enemigo si estáis a mucha distancia. Veréis como un solo disparo es más que suficiente. A la hora de entrar en recorrido urbano, mucho cuidado. Este programa es especialista en dar sustos a los poco precavidos. Los soldados enemigos están escondidos en las alturas, detrás de las puertas, parapetados. Reaccionan como lo haría alguien en una situación de combate real. Inmersos en el combate, es difícil estar pendiente de todo, pero más nos valdrá andar con cien ojos si queremos sobrevivir. Por ello es muy importante la función de un buen francotirador. Tomaros vuestro tiempo, observar cuidadosamente las ventanas de los edificios y las alturas colindantes. Las estructuras metálicas, las torres de las fábricas, las chimeneas y repasar que no haya ningún hombre oculto que pueda hacer fuego sobre vuestro equipo. Pensad que no hace falta una mira telescópica tan potente como la vuestra para hacer blanco a doscientos metros. Asimismo, en las misiones con rehenes no podéis ir introduciendo granadas por todas la ventanas, pues corréis el riesgo de matar a los rehenes. No quedará más remedio que dar pequeños vistazos al interior, y utilizar la pistola con silenciador si hay rehenes o la escopeta de corredera. En medio de una salvaje lluvia de balas sobre nosotros, donde el griterío constante y la confusión que sembramos en el enemigo se convierte en una trágica música de marcha, la única ventaja que poseemos es la de poder utilizar nuestros avanzados sistemas de puntería y visión nocturna y la cobertura natural que ofrece el terreno.

MOVIMIENTO

Tras efectuar un par de disparos a distancia, retroceder inmediatamente y cambiar de posición. Ese es el secreto de un buen francotirador, movimiento y precisión es igual a un arma letal. No crucéis nunca distancias superiores a 25 metros al descubierto. Ir reptando o dar un rodeo aprove-

Si fallamos en la misión, es decir, nos liquidan, tendremos que reiniciarla desde el principio hasta que la culminemos con éxito

chando los elementos naturales y la cobertura que ofrece el terreno, o los edificios y vehículos que puedan protegeros. En el momento que veáis que recibís un impacto, lo mejor es correr y cambiar de posición, no os quedéis a localizar a vuestro enemigo, ya lo haréis con la ayuda del GPS.

A base de comunicarnos con nuestros compañeros podremos preparar el asalto de múltiples maneras y preparar emboscadas y acciones contraofensivas. En el plano de la movilidad, es perfectamente factible subirnos incluso a los camiones y transportes enemigos, a fin de poder infiltrarnos en la base enemiga y atacar una vez dentro. Si subís a un camión, no disparéis desde dentro, pues os localizarán. En todo caso, utilizar la pistola con silenciador o el MP5. Las escaleras y escalerillas serán muy útiles para cambiar de altura y buscar la mejor posición de tiro, la cual, recordad que deberemos de cambiar constantemente si no queremos ser aniquilados por la salvaje lluvia de proyectiles que caerá sobre nosotros, en el momento en el que seamos descubiertos.

REGRESO AL PUNTO DE EVACUACION

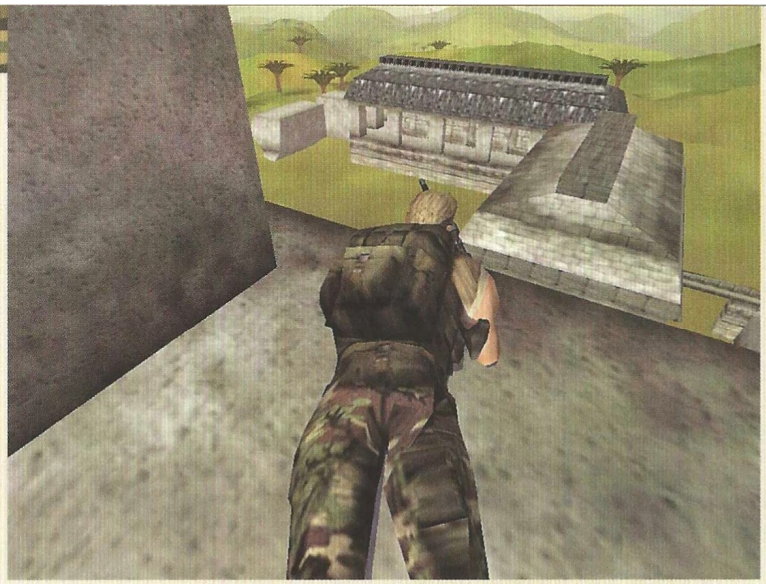
Una vez que hayamos cumplido los objetivos de la misión, un medio de transporte, principalmente el helicóptero, será el responsable de llevarnos de vuelta al centro de operaciones y la misión se dará por finalizada. Tendremos que llegar por nuestros propios medios al lugar indicado. Cuidado con la vuelta y no nos precipitemos, si hemos llegado hasta el final, es muy frustrante caer abatido por un descuido. Si fallamos en la misión, es decir, nos liquidan, tendremos que reiniciarla desde el principio hasta que la cumplimentemos con éxito. Por eso, es importante ir desarrollando los objetivos marcados poco a poco y sin prisas, pues puede ser bastante peligroso el tomar las cosas a la ligera. De esta forma, iremos pasando las misiones y campañas disponibles hasta que terminemos el juego. Por si fueran pocas las misiones, que de por sí trae el programa, tenemos muchas otras que podemos diseñar gracias al excelente editor de escenarios que posee. Así podremos representar cualquier situación de combate real que se nos antoje y ver que es lo que ocurre en semejantes situaciones. Ya sabéis la clave reside en tres cosas: movilidad, precaución y precisión.

MISIONES

OPERATION MONUMENT

En esta misión deberemos rescatar a los rehenes y eliminar toda la resistencia del enclave terrorista. Para ello, utiliza la mira telescópica para eliminar a algunos terroristas a distancia. Cuidado con las dunas pues se ocultan allí varios enemigos. Ahora deberemos dirigirnos a lo largo de la carretera y llegaremos a la pirámide principal. Seguir siempre el ordenador personal y a vuestros waypoints que os irá mostrando el camino sin problema alguno. Una vez dentro, eliminar la resistencia y en una de las salas grandes encontraréis a los dos rehenes; con acercaros será suficiente para liberarlos. Salid de la pirámide principal y dirigiros a un enclave en dirección a la carretera que está semienterrado. Eliminad allí la resistencia y la misión estará finalizada.

Delta Force Land Warrior



OPERATION SIROCO

Contaremos con la ayuda de un francotirador que os irá cubriendo. Dirigiros a los puntos trazados en vuestro navegador y llegaréis a un campamento. Eliminad toda la resistencia.

Una vez que lo hayáis hecho, recibiréis la orden de avanzar hasta el siguiente. Eliminad al Enemigo. Podéis acabar con el helicóptero con la ayuda de una ametralladora que hay en la entrada del campamento, al lado del agua. Una vez que acabéis con los terroristas, la misión estará finalizada con éxito.

OPERATION BURIAL CHAMBER

En esta ocasión deberemos de destruir dos silos de armas dentro de un enclavamiento arqueológico. Sigue el navegador y acaba con todos los terroristas que puedas. La posición de tumbado en el suelo es la más favorable para esto. Pues ofrecemos el menor blanco visible. En el primer enclavamiento encontraremos las municiones. Un par de granadas bien colocadas harán el resto. Cuidar bien de que las cajas de municiones estén todas destruidas. Si hay alguna intacta la misión no se dará por buena.

OPERATION AMUN

Aquí deberemos de ir hacia las montañas a fin de encontrar a un líder terrorista llamado Amun y capturarlo vivo. Para ello, deberemos de evitar las patrullas o liquidarlas con la ayuda de Snakebite. Una vez limpios los alrededores, asaltaremos el campamento. Cuidado con los nidos de ametralladoras y los tiradores del edificio que está a tu derecha.

Chequea las ventanas y una vez limpio, entra con cuidado y elimina la resistencia del garaje. Tras ello, sube a las oficinas y busca al líder terrorista. Este será identificado rápidamente por lo que tras dar con él y acercarte se rendirá y la misión finalizará.

OPERATION DARKWATER

Aquí asaltaremos una plataforma petrolífera a fin de eliminar a los terroristas que la mantienen bajo su control. El asalto es difícil y muy complejo. Es de noche y los terroristas están bien posicionados. Tendremos que ir con pies de plomo. La mayor ayuda es como siempre, nuestro navegador, que nos indicará los enemigos conocidos y su posición relativa, así como los objetivos en ruta. Hacer caso de los mensajes de radio y chequear bien las habitaciones antes de entrar. Una vez que hayáis eliminado a los terroristas, la misión finalizará con éxito.

OPERATION BOTTLE ROCKET

Una secta llamada New Dawn, ha tomado un pueblo y capturado un spetsnav soviético. Deberemos de rescatarlo. Para ello, contaremos con la ayuda de otro tirador, aunque es más bien escasa y es mejor pensar en actuar solitos. Moveros hacia el pueblo y eliminar la resistencia casa por casa. Utilizad bien vuestra mira telescópica y no dejéis que se acerquen pues la mayoría portan granadas. Tras conseguir llegar a las casas del final, entrar y en la primera habitación a la derecha encontraréis al ruso. No utilicéis granadas de mano, pues si le matáis por error la misión fallará. Tened especial cuidado con una furgoneta que se observa en la lejanía. Allí hay un tirador. Eliminar la furgoneta y al tirador, pues se interpone en la vía de escape del ruso y tu hasta el helicóptero, y si no lo hacéis matará al rehén y tendremos que volver a empezar. Por lo que no entréis a por el prisionero hasta asegurarse de limpiar la zona. Una vez llevado el ruso hasta el helicóptero señalizado en el navegador, la misión será un éxito.

OPERATION PASSPORT

Deberemos de movernos al objetivo store lo más rápido posible y atacar a los depósitos de municiones que iremos encontrando. Existen dos depósitos de municiones en la zona uno al principio y otro situado al final del pueblo en una casa aislada. Una vez destruidos los depósitos pasaremos a la siguiente misión. Podremos solicitar una intervención de artillería para destruir el depósito.

OPERATION PALENQUE

El embajador ha sido secuestrado junto con rehenes y deberemos de liberarlo. Para empezar, seguiremos nuestro navegador y destruiremos un convoy de furgonetas fuertemente protegido. Emplea granadas. Luego nos dirigiremos hacia las ruinas para liberar a los rehenes. Aquí hay que avanzar con mucho cuidado puesto que los terroristas son muchos y disparan desde todas las direcciones. Antes de avanzar echa un vistazo. Cuidado con el francotirador que hay en la torre alta en medio de las ruinas. En el templo del centro encontrarás a los rehenes. Una vez limpies la zona te informarán mediante tu navegador el paradero del embajador. Dirígete hacia allí y libéralo. Está en la parte superior de la pirámide. Cuidado con los terroristas que lo protegen.

OPERATION PAYDIRT

Esto es lo más parecido a ser un Sheriff en el viejo Oeste. En esta misión sólo tendréis que consultar el navegador y eliminar cualquier resistencia que se os oponga. Cuidado con los que disparan desde los todo terreno y montaros en uno que os llevará al siguiente campo. Para moveros mejor por las colinas. Una vez liquidados los terroristas la misión terminará con la recogida del helicóptero.

OPERATION RONIN

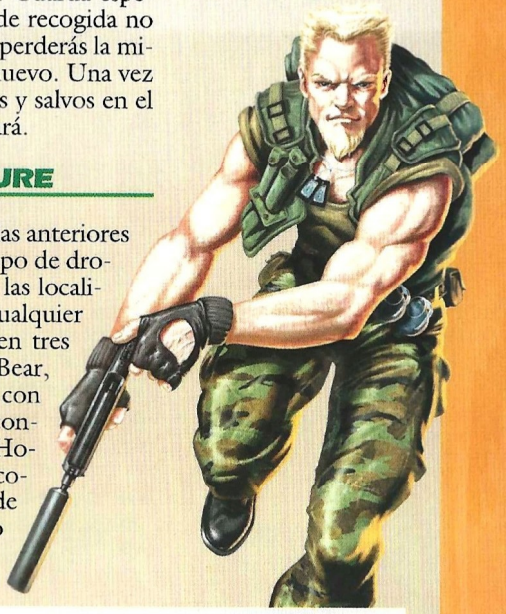
Nos movemos ahora por un pueblo del Japón donde tendremos la misión de asaltar una pagoda y eliminar toda resistencia. Contaremos con la ayuda de un francotirador. La pagoda es cerrada y el gran problema radica en eliminar a los francotiradores que hay en las torres. Cuidado al subir por las escaleras de acceso pues nos estarán esperando arriba. Aprovechar las ventanas para disparar contra los francotiradores enemigos. Una vez eliminada la fuerza defensiva pasaremos a la siguiente misión.

OPERATION CLEAR SWEEP

Primero deberemos de limpiar un pueblo de sus defensores. Utilizad la táctica de siempre y moveros rápido. Después del pueblo deberemos de atacar un templo donde se han hecho fuertes los terroristas. Este es el objetivo samurai, donde tendremos que eliminar toda la resistencia. Guarda especial cuidado con que el helicóptero de recogida no sea atacado, pues si sufre algún daño perderás la misión y tendremos que comenzar de nuevo. Una vez eliminados los malos y llegados sanos y salvos en el punto de recogida, la misión terminará.

OPERATION FORECLOSURE

Esta operación difiere un poco de las anteriores y tendremos que destruir un campo de drogas. Tendremos que entrar en todas las localizaciones y destruir cajas, equipos y cualquier cosa que nos parezca extraña. Existen tres puntos donde deberemos de atacar. Bear, el cual está pesadamente defendido y con la ayuda de nuestro francotirador convertiremos aquello en un infierno, Honey, fuertemente protegido por francotiradores que habrá que eliminar desde lejos y Beehive. Este último punto no tiene mayor complicación que la



Delta Force Land Warrior

de andarse con pies de plomo y que no nos sorprendan desde las casas. Una vez destruido todo el equipamiento, lo siguiente será alcanzar el punto de recogida, desde el cual, terminaremos la misión.

OPERATION LONG HAUL

Esta es una operación muy corta y sencilla. Avanza rápidamente al primer punto de contacto y destruye los todo terreno sin dañar los camiones. Una vez eliminados los todo terreno y los soldados que los protegen, la misión habrá finalizado exitosamente.

OPERATION BEACH HEAD

Nos lanzaremos desde un helicóptero y llegaremos a la playa nadando, de forma que podremos atacar los tres puntos de inserción marcados en nuestro navegador. Cuttlas, Galleón y Skull. En esta misión hay que tener en cuenta a los francotiradores enemigos por encima de todo. Mirar bien por los alrededores y no dejar acercarse a los enemigos a una distancia en la que puedan hacer uso de sus armas. Aquí están bien pertrechados con granadas y son muy numerosos. En cada punto de asalto nos indicarán cuando debemos dirigirnos hacia otros puntos. Cuando hayamos eliminado la resistencia enemiga nos lo comunicarán por radio y habremos terminado.

OPERATION PRAIRIE DOG

En esta misión sólo deberemos de contactar con Firefly, que nos estará esperando en un punto situado en el navegador más adelante. Hay dos dificultades importantes, aunque la misión es muy corta. La primera de ellas es que se trata de una emboscada, y tendremos que estar muy atentos al movimiento. Una vez contactado con Firefly, marcharemos al objetivo de salida, donde seremos atacados por un enjambre de paracaidistas. Una vez eliminados estos, alcanzaremos el objetivo de salida y la misión habrá finalizado.

OPERATION DARK CLOUD

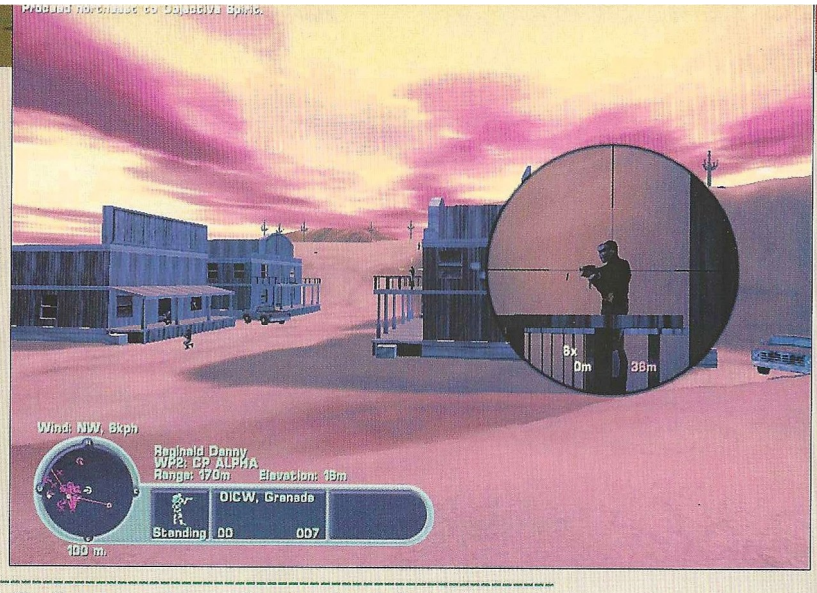
Con nuestro camarada Pitbull recorreremos un campo de aviación donde la secta tiene escondidos los componentes de una bomba nuclear. Busca en los hangares, donde encontrarás una parte, aunque la mayoría está bajo tierra escondida en los túneles inferiores. Una vez que hayamos encontrado los componentes evacuaremos la zona. El entresijo de túneles es un poco liado, pero el truco está en abrir todas las puertas rojas y así sabréis por donde habéis pasado.

OPERATION JAIL

Esta es una misión totalmente diferente a todas las jugadas anteriormente. Comenzamos en helicóptero, donde nuestra compañera y nosotros dispararemos a todos los blancos posibles desde el aire. Cuidado con volarle los sesos por error al piloto o a nuestra camarada. Si es alcanzada o muere, tendréis que comenzar la misión de nuevo, pues es imprescindible que viva para desactivar la bomba. Una vez en tierra, entrar en la prisión no será fácil, pues hay mucha resistencia. Seguid siempre lo más adelante posible, y no perdáis el tiempo buscando por los laterales y puertas abiertas. Está casi de frente detrás de una puerta roja doble que da a un salón donde los terroristas esperan. Una vez encontrada, nuestra compañera vendrá para desactivarla y comenzará un ataque de los terroristas que deberemos repeler. Recordad que sólo tenemos cinco minutos para encontrar la bomba y desactivarla.

OPERATION RECOVERY

Un verdadero infierno de fuego se desatará en esta operación. Aparte de ser nocturna, tendremos que andarnos con mucho cuidado para no matar civiles que hay en la zona y rescatar a los rehenes. En los puntos objetivo encontraremos lo siguiente: en Gator el avión derribado. En Mojo, un prisionero y mucha resistencia, y en objetivo Voodoo, dos



prisioneros y el líder. Una vez rescatados habremos terminado con éxito esta misión y llegaremos a la última de este apasionante juego.

OPERATION CHECKMATE

Avanzaremos hasta la Isla de Pascua, en un bote neumático, que abandonaremos rápidamente. Guiados por nuestro navegador GPS, nuestro destino principal será el objetivo mosquito, donde se encuentra el líder de la Dawn, a quien tendremos que eliminar. No te entretengas mucho con la resistencia que encuentres en la parte superior y entra cuanto antes en los búnkeres. Una vez dentro, muévete con sumo cuidado pues está plagado de enemigos, muchos de ellos apostados tras las esquinas. El líder se encuentra al fondo de todo. Mátalo y sal de allí zumbando, pues las cosas son tan feas tanto a la entrada, como a la salida. Arriba recibiremos unos paracaidistas de refuerzo y llegaremos al punto de extracción donde seremos evacuados y habremos terminado el juego. ¡Enhorabuena!

MODO MULTIJUGADOR

En este modo, existen varios tipos de juego:

COOPERATIVO

Aquí cooperaremos entre varios jugadores en misiones sencillas contra el ordenador. Sin embargo serán más duras que las misiones normales para compensar el añadido de jugadores extra.

DEATHMATCH Y TEAM DEATHMATCH

Todos contra todos en un esfuerzo por sobrevivir, gana el que quede con vida.

REY DE LA COLINA

Los defensores deben ocupar una zona marcada en el GPS por un tiempo. Salir de la zona cuesta que el reloj recoja el tiempo en que no esté siendo ocupada. El equipo atacante debe desalojar al defensor.

CAPTURAR LA BANDERA

Tendremos que recoger la bandera enemiga y salir hacia nuestro campo lo más deprisa posible. Claro que el enemigo puede hacer lo mismo.

BÚSQUEDA Y DESTRUCCIÓN

Cada equipo debe entrar en el territorio contrario y destruir objetivos específicos para ganar el juego.

ATACAR Y DEFENDER

Similar al anterior modo, pero los defensores ganan si el tiempo se consume y los atacantes no han logrado sus objetivos.

Unos breves consejos para este modo de juego:

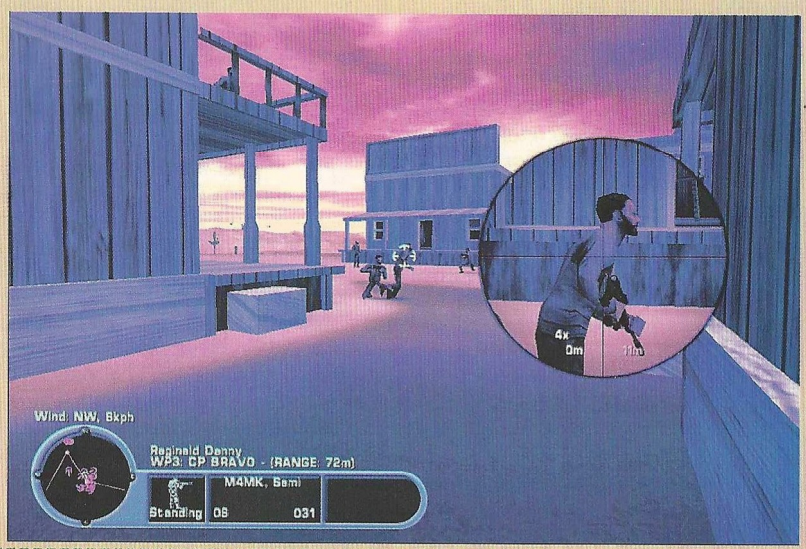
En primer lugar, es un poco confuso, si bien, todo el mundo lleva el mismo uniforme, y la única diferenciación es que si es de nuestro equipo, nuestro punto de mira advertirá que es un aliado. Pero verlos recorriendo el campo de batalla, genera muchas dudas. Aquí es importante la elección de armas. A larga distancia el Barrett es un acierto, pero cuando nos desplacemos cambiar el arma a nuestro subfusil. Así podremos defendernos de encuentros desagradables.

Buscar las posiciones altas y cubrid las zonas en que los jugadores que mueren regresan. Con el ímpetu de volver a la partida, no se darán cuenta ni de que estás allí.

TRUCOS

Por si todo falla, he aquí unos cuantos códigos. Al pulsar la tecla "ñ" se activará la consola y no hay más que teclearlos. Recurrir a ellos como último recurso.

Artillery	**Strikesdomi**
Aux 1	**5explosives**
Munición infinita	**kariya**
Modo dios	**roy**
Invisible	**corbet**



Especial Top Secret

La primavera, el truco altera

Ya llega el buen tiempo y con él, las ganas de pasar más tiempo al aire libre y menos tiempo encerrados en casa delante de la pantalla del ordenador. Así que, si sois de los perezosos a los que no les gusta pasar demasiado tiempo con el mismo juego y preferís solucionar cualquier problema que surja de la forma más expeditiva posible, nada más sencillo que usar uno de estos estupendos trucos que os ofrecemos este mes.

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Para contar con algunas ayudas muy jugosas, lo único que tienes que hacer es dirigirte al menú de opciones y, desde allí, acceder al lugar que te permite introducir los Passwords. Ahora sólo tendrás que introducir cualquiera de los siguientes códigos. Una secuencia de sonidos te indicará que los has introducido correctamente.

JHGNRGAS	Acceso a todos los niveles
FMRYLDAD	Nivel Dark Side
EOWXZGAS	Foto del equipo
DIWMZIAR	Ver créditos
HRDTOKIL	Escudos avanzados
RQORACAQ	Acceso AAT
LFZWKXAA	Vidas ilimitadas
XFIIYBAY	SwampSpeeder
JOBXXFAI	Galería de arte
RECTVBAH	Sala de conciertos para oír todas los temas musicales
CXSJMIAA	Acabar con los enemigos de un solo disparo
ABVUSEAY	Función buscador de calor (Usando arma secundaria)
NASTYMDE	Modo muy difícil

STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

Lo primero que has de hacer para que todo funcione sin problemas es, una vez estés dentro del juego, pulsar el Tabulador. Verás que en la parte inferior de la pantalla aparece un cursor para poder escribir. Tendrás que introducir la palabra PANACEA y pulsar ENTER. Una vez lo hayas hecho, vuelve a pulsar la tecla Tabulador y teclea cualquiera de los códigos que te proporcionamos a continuación. Ya sólo te queda disfrutar.

God	Modo Dios
Fly	Modo "volar"
Ghost	Atravesar muros
Walk	Desactivar "volar" y atravesar muros
Allammo	Munición al máximo
Killpawns	Acabar con todos los enemigos del nivel
Skiplevel	Pasar al siguiente nivel
Suicide	Elimina a tu personaje
Playersonly	Se paran todos los personajes menos el tuyo

Además, si pulsas la tecla F8 accederás de manera instantánea a la siguiente fase o secuencia cinemática, según proceda. Cuando hayas superado una misión, en la siguiente deberás introducir nuevamente los códigos que te interesen ya que éstos pierden su efecto.

CLIVE BARKER'S UNDYING

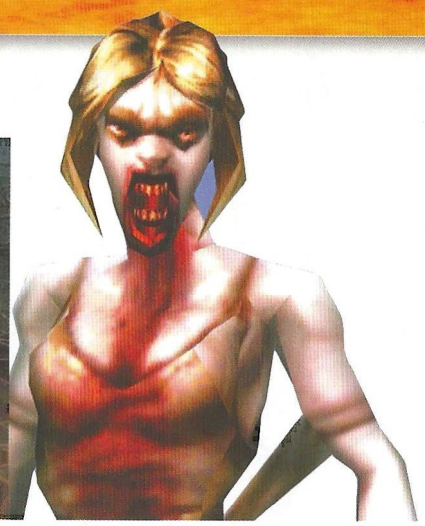
Durante la partida, pulsamos [Tab] para activar la ventana de diálogo, donde podemos introducir cualquiera de los siguientes códigos para conseguir el efecto deseado:

addall	Todas las armas y hechizos
flight	Activa el vuelo
set aeons.patrick health 999	Pone la salud a 999
set aeons.patrick mana 999	Pone el mana a 999
AmpAttSpell	Aumenta el nivel del hechizo seleccionado
becomelight 1	Da más luz (0 para desactivar)
infiniteMana 1	Activa maná infinito
assall	crea burro
showfps	muestra la velocidad de refresco de pantalla

Aviso: Cuando el juego detecta que nuestra salud está por encima de 100, los enemigos no reaccionan con normalidad a nuestra presencia. Esto puede suponer un problema para enfrentarse a ciertos jefes, a los que sólo se puede dañar cuando realizan un determinado movimiento y dejan al descubierto su punto débil, por lo que será necesario reducir nuestra salud a 100 para poder seguir adelante.

Nombres de niveles: Escribiendo start y el nombre de uno de los siguientes niveles se puede acceder directamente al mismo. Los mapas llamados "CU_" + número representan las secuencias de historia, mientras que "playground" y "SomkeTest" son niveles de prueba y start start sirve para sacarnos del juego y devolvernos al principio.

start Aeons
start Catacombs_Cisterns
start Catacombs_Cliffs
start Catacombs_Entrance
start Catacombs_Exit
start Catacombs_Exit_After
start Catacombs_LairOfLizbeth
start Catacombs_LairOfLizbethPostCU
start Catacombs_LowerLevel
start Catacombs_SaintsHall
start Catacombs_Tunnels
start Catacombs_WellRoom
start Catacombs_WindChamber
start CU_01
start CU_02
start CU_03
start CU_04
start CU_05
start CU_06
start CU_07



start CU_08
start CU_09
start CU_10
start CU_11
start CU_12
start CU_13
start Entry
start EternalAutumn_FinalFight_Arch
start EternalAutumn_FinalFight_Arena
start EternalAutumn_FinalFight_ArenaBattle
start EternalAutumn_FinalFight_Ruins
start EternalAutumn_Ravines_Airie_Interior
start EternalAutumn_Ravines_Bridge
start EternalAutumn_Ravines_Chase
start EternalAutumn_Ravines_Chieftain
start EternalAutumn_Ravines_Forest
start EternalAutumn_Transition
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Lower
start EternalAutumn_Waterfall_Dwellings_Upper
start EternalAutumn_Waterfall_Gauntlet
start Grounds_Cottage
start grounds_dock_night
start Grounds_Lighthouse
start Grounds_Mausoleum_Approach
start Grounds_Mausoleum_Entrance
start Grounds_Mausoleum_Tunnels
start Grounds_OldCemetery
start Manor_CentralLower
start Manor_CentralLower_After
start Manor_CentralLower_night
start Manor_CentralLower_storm
start Manor_CentralUpper
start Manor_CentralUpper_After
start Manor_CentralUpper_PostOneiros
start Manor_CentralUpper_storm
start Manor_Chapel
start Manor_Chapel_night
start Manor_Crypt
start Manor_EastWingLower
start Manor_EastWingLower_After
start Manor_EastWingLower_night
start Manor_EastWingUpper
start Manor_EastWingUpper_After
start Manor_EastWingUpper_night
start Manor_EntranceHall
start Manor_EntranceHall_FromKitch
start Manor_EntranceHall_Intro
start Manor_EntranceHall_Night
start Manor_EntranceHall_night_Return-fromCove
start Manor_EntranceHall_Storm
start Manor_EntranceHall_ToKitch
start Manor_FrontGate
start Manor_FrontGate_night
start Manor_FrontGate_Night_Return
start Manor_Gardens
start Manor_Gardens_night
start Manor_Gardens_storm
start Manor_GreatHall_night
start Manor_GreatHall_Storm
start Manor_InnerCourtyard
start Manor_InnerCourtyard_Storm
start Manor_NorthWingLower
start Manor_NorthWingLower_After
start Manor_NorthWingLower_night
start Manor_NorthWingLower_storm
start Manor_NorthWingUpper
start Manor_NorthWingUpper_night
start Manor_NorthWingUpper_PostOneiros
start Manor_NorthWingUpper_storm
start Manor_PatricksRoom
start Manor_TowerRun_night
start Manor_TowerRun_storm
start Manor_WestWing
start Manor_WestWing_Hall1
start Manor_WestWing_Night
start Manor_WidowsWatch_storm
start Monastery_Past_Church
start Monastery_Past_Exterior
start Monastery_Past_Interior
start Monastery_Past_LivingQuarters
start Monastery_Present_Church
start Monastery_Present_Cove
start Monastery_Present_Entrance
start Monastery_Present_InnerSanctum
start Monastery_Present_Tunnels
start Oneiros_Amphitheater
start Oneiros_City1
start Oneiros_City2
start Oneiros_HowlingWell
start Oneiros_Intro
start Oneiros_Oracle
start Oneiros_RetreatBath
start Oneiros_RetreatExterior
start Oneiros_RetreatSecondFloor
start Oneiros_RetreatStudio
start Oneiros_ZigguratInterior
start Oneiros_ZigguratLower
start Oneiros_ZigguratUpper
start PiratesCove_Barracks
start PiratesCove_Exterior
start PiratesCove_Pier
start PiratesCove_Pool
start PiratesCove_TreasureRoom
start playground
start SmokeTest
start StandingStones_FirstVisit
start StandingStones_KingFight
start start

EL DESTINO DEL DRAGÓN: LOS 3 REINOS

Para introducir cualquiera de estos códigos, no hay más que acceder durante la partida a la ventana de diálogo, lo que se hace pulsando simplemente [Intro].

!om+superman!	Modo dios (hay que seleccionar antes una unidad)
!om+gonzales!	Acelera el juego
!om+icanseeagain!	Muestra todo el mapa
!om+smartbomb!	Destruye todas las unidades militares en pantalla
!obj+moolah!	Dar oro
!obj+piggy!	Dar comida
!obj+splinter!	Dar leña
!obj+chips!	Dar grano
!obj+ingboard!	Dar hierro
!obj+booze!	Dar vino

BATTLE OF BRITAIN

sea hawk	Larga vida
fastfire	Fuego rápido
byby	Misiles buscadores
firefest	Lanzallamas de largo alcance
aaa	Torretas Aire-Aire

SERIOUS SAM

Pulsando `º´ o F1 se accede a la consola, en la que se puede introducir cualquiera de los siguientes códigos:

please god	Modo dios
please killall	Matar a todos los enemigos
please giveall	Dar todos los objetos
please open	Abrir todas las puertas
please fly	Modo vuelo
please ghost	Atravesar paredes
please invisible	Invisibilidad

COMPUTER GAMING WORLD

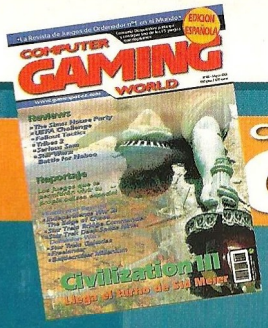
LISTA DE GANADORES DE CONCURSOS

LOS GANADORES DE LOS 10 LOTES DE PREMIOS DEL CONCURSO "BLADE: THE EDGE OF DARKNESS" PUBLICADO EN EL Nº 64 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

PABLO TORTATEJADA RETANA..... MADRID
JAVIER CURRAS CASTRO..... BARAKALDO (VIZCAYA)
ANTONIO GOMEZ MASJUAN ..... CANOVES (BARCELONA)
ROBERTO TAGARRO LOPEZ ..... LA BAÑEZA (LEON)
JOSE GUERRERO CABAL ..... OVIEDO (ASTURIAS)
ALBERTO BERGUA GUERRA ..... SAN FDO DE HENARES (MADRID)
ANTONIO MUÑOZ DE BURGOS ARELLANO ..... SAVILLA
LUIS SOLER CARBONELL ..... MASSALFASSAR (VALENCIA)
IVAN LORENZO FERNANDEZ ..... VIGO (PONTEVEDRA)
MANUEL JEREZ FONTAO ..... GIRONA

LOS GANADORES DE LAS 3 COLECCIONES "AGE OF EMPIRES" DEL CONCURSO PUBLICADO EN EL Nº 64 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

MANUEL SANTOS AMBROSIO ..... MALAGA
FRANCISCO DE CASTRESANA MARIA ..... SANTURCE (VIZCAYA)
ORESTES ANDINO SAIZ ..... VILLARCAYO (BURGOS)



COMPUTER GAMING WORLD

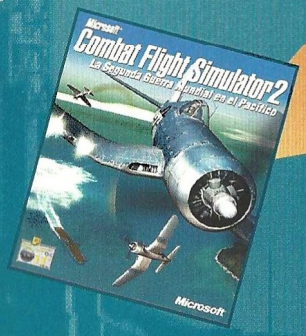
Vota para elegir los mejores juegos de cada mes

Nuestro TOP 50 necesita tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de: 3 "COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2"

Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido. Si, por ejemplo, sólo crees que hay 20 juegos dignos de mención, rellena los 20 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 50" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World - Redacción:
C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida.



COMPUTER GAMING WORLD

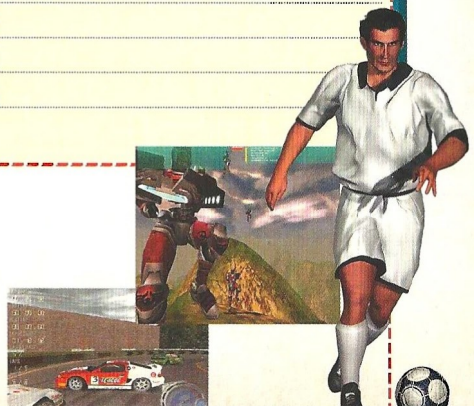
Mi TOP 50...

1	17	34
2	18	35
3	19	36
4	20	37
5	21	38
6	22	39
7	23	40
8	24	41
9	25	42
10	26	43
11	27	44
12	28	45
13	29	46
14	30	47
15	31	48
16	32	49
	33	50

Cupón de votación nº 66

Enviar a: **Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid**

Nombre
Apellidos Edad
Dirección
Localidad C.P.
Provincia Teléfono ( )



CD.....66

Mes tras mes, Computer Gaming World se ha ido haciendo un hueco entre los usuarios de juegos de PC, ya haya sido por la objetividad de sus artículos o por el contenido de sus CD's, parte de vital importancia para la gran mayoría de los lectores. Sin más, esperamos que el contenido del CD-ROM del mes de Mayo sea de vuestro agrado.

DEMOS JUGABLES

El CD de este mes, como viene siendo habitual, incluye un menú interactivo que te permitirá acceder a todos sus contenidos. En los diferentes menús, pulsa el icono de la lupa para obtener información acerca de la aplicación, vídeo o demo, y la flecha para ejecutar el programa de instalación o ver el vídeo.

Si por algún motivo este menú no arranca automáticamente al introducir el CD en la unidad de CD-ROM, abre Mi PC, pulsa dos veces sobre el icono del CD-ROM y ejecuta el programa CGW66.EXE. Si prefieres acceder directamente a los contenidos del CD si utilizar el menú, las demos están dentro de la carpeta Demos, las utilidades en UTIL, los vídeos en la carpeta Vídeos y los Top Secret Interactivos en la carpeta Tsi.

PISTAS: NO proporcionamos pistas por teléfono.

SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo. Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

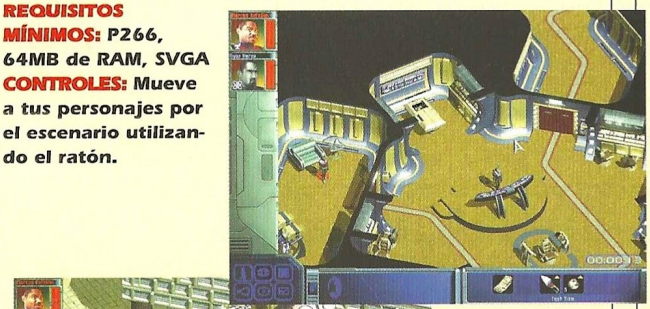
Nuestro teléfono es el 91 327 79 50, y el horario de atención de llamadas es de 16:00 a 18:00 horas de Lunes a Jueves y de 13:00 a 15:00 horas los Viernes. **Este teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM, y en él no se proporcionan pistas para juegos**

STAR TREK: AWAY TEAM

A pesar de no ser idéntico, Star Trek: Away Team basa su sistema de juego en títulos tan populares como Commandos o el más reciente Desperados. Los niveles están ubicados en los más variopintos escenarios de la saga, como –por citar algunos eujemplos– el mundo de los Romulan, el de los Klingon y el de los Borg.

REQUISITOS MÍNIMOS: P266, 64MB de RAM, SVGA

CONTROLES: Mueve a tus personajes por el escenario utilizando el ratón.



UTILIDADES para uso de los CD's

Todas las utilidades se encuentran dentro de la carpeta APLICACIONES/UTIL del CD-ROM. En la ficha de cada una encontrarás el nombre de la subcarpeta donde se encuentran y el nombre del archivo que debes ejecutar para instalarlas. Algunas exigirán que reinicies el ordenador.

DIRECTX 8

CARPETA: DIRECTX8 INSTALACIÓN: DX80spa.EXE

Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, ya que es la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

NETSCAPE

CARPETA: NETSCAPE INSTALACIÓN: CB16E403.EXE (versiones ant. a Windows 95) o CB32E403.EXE (Windows 95/98)

QUICK TIME 4

CARPETA: Qtime4 INSTALACIÓN: QuickTimeInstaller.exe

Con esta versión de QuickTime, podrás ver muchos vídeos de los que antes no podías.

NOTA: Necesitas conexión a Internet para poder finalizar la instalación de un modo correcto.

EXPLORER

CARPETA: EXPLORER INSTALACIÓN: MINNT30F.EXE (versiones anteriores a Windows 95) o IE4SETUP.EXE (Windows 95/98)

DEMOS JUGABLES

CHAMPIONSHIP SURFER

Uno de los deportes favoritos de los californianos es el surf, ya sea por su difícil ejecución o porque las chicas se vuelven locas. El caso es que a todo el mundo le gustaría practicarlo, aunque sólo fuera por una vez. De momento nos conformaremos con éste juego de Mattel Interactive.
NOTA: Para poder ejecutar ésta demo jugable, es absolutamente necesario que lo hagas desde el directorio raíz del CD-ROM. Para ello, primero deberás abandonar el menú interactivo del CD. Una vez estés fuera, accede a tu unidad de CD-ROM con el botón derecho del ratón y selecciona "Abrir". Cuando hayas hecho esto, sólo deberás seguir la siguiente ruta para ejecutar la demo: Demos/Surf/Config.exe
Ahora, tras configurar algunas opciones, podrás jugar sin ningún tipo de problema.Requisitos Mínimos: P300, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Accede a las opciones para ver los controles de juego.

HOSTILE WATERS: ANTAEUS RISING

Se trata de uno de los juegos de estrategia más extraños y bellos de los últimos meses. Hostile Waters es un juego que lleva bastante tiempo en programación, de ahí su gran calidad gráfica. Además de los elementos típicos de un juego de estrategia, en Hostile Waters podrás tripular las unidades desde una perspectiva en tercera persona muy conseguida.
REQUISITOS MÍNIMOS: P233, 32MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Con el ratón te desplazarás por el mapa y moverás los vehículos.

THE SETTLERS IV

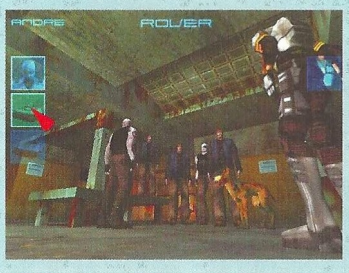
La cuarta entrega de una las series más exitosas de estrategia ya está casi lista. En esta demo podrás comprobar que la interfaz del juego se ha mejorado muchísimo, así como los gráficos, mucho más detallados que antes. ¿No te lo crees? Juega y juzga por ti mismo.

REQUISITOS MÍNIMOS:P266, 64MB de RAM, SVGA
CONTROLES: Al igual que en la mayoría de los juegos de estrategia, deberás mover a tus tropas con ayuda del ratón y algunas teclas de acceso rápido.

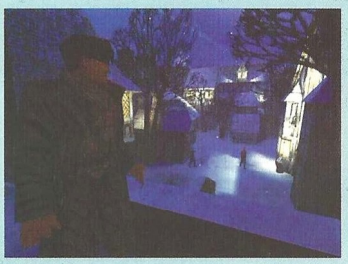
VIDEOS

PROJECT EDEN

Project Eden es uno de los juegos más importantes de Eidos para el presente año, en el que encontraremos un sistema de juego novedoso y unos gráficos de ensueño. Cuando veas éste vídeo sabrás a lo que nos referimos.



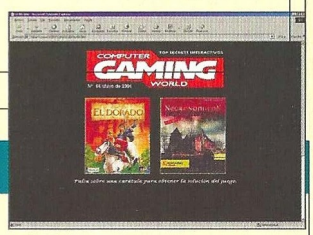
ANACHRONOX



Ion Storm lleva enfrascada en el proyecto varios años, y parece ser que todo toca a su fin. Gracias a este fabuloso juego de ROL ambientado en el futuro podremos disfrutar de una de las aventuras más divertidas del año.

OPERATION FLASHPOINT: CRISIS EN LA GUERRA FRÍA

El juego, que está siendo desarrollado por Bohemia Interactive, nos sitúa en plena Guerra Fría en la Unión Soviética. Deberás asumir el control de un soldado de la OTAN en misión de paz, e irás subiendo de rango dependiendo de cómo realices las misiones. El juego incluirá carros de combate y otros vehículos, como jeeps y helicópteros
REQUISITOS MÍNIMOS: P350, 64MB de RAM, Aceleradora 3D
CONTROLES: Controla a tu soldado con ayuda del ratón.



TOP SECRETS Interactivos

SOLUCIÓN COMPLETA PARA EL DORADO Y NECRONOMICON

Para poder acceder a las soluciones, es necesario que tengas instalado un navegador de Internet en tu ordenador, ya sea en Windows 3.1, Windows 3.11 o Windows 95/98. Los más comunes son Internet Explorer de Microsoft y Netscape. Si no tienes ninguno instalado en tu ordenador, están ambos incluidos en el CD-ROM, así que puedes instalar el que quieras (pero sólo uno de ellos para no crear conflictos en tu sistema). Consulta las instrucciones pertinentes para instalarlo.

Una vez que tengas Netscape o Internet Explorer instalado en tu sistema, abre la carpeta TSI66 del CD-ROM y haz una doble pulsación sobre el icono TSI-66. Pulsa sobre la carátula para acceder a la solución. De forma alternativa, puedes emplear la opción Abrir del menú Archivo en cualquiera de los dos navegadores para abrir el citado archivo, tal y como harías en otro programa de Windows. El texto también está incluido en el raíz del CD-ROM, nada más abrirlo, dentro del documento SOLUCIÓN AL JUEGO NECRONOMICÓN.rtf y TSI INTERACTIVO EL DORADO.doc, que puedes abrir e imprimir con Word, Wordpad o el visor de Windows.

NOTA: No es necesario tener conexión a Internet para poder ver los Top Secrets Interactivos, ya que los archivos necesarios se encuentran en el CD-ROM.

COMPUTER GAMING WORLD

Top CGW

TOP 5 AVENTURA / ROL

1	Diablo II	Havas
2	La fuga de Monkey I.	E. Arts
3	Baldur´s Gate II	Virgin
4	Vampire	Proein
5	The Longest Journey	FX Interactive

TOP 5 ESTRATEGIA

1	Age of Empires II	Microsoft
2	Commandos	Proein
3	Los Sims	E. Arts
4	Tzar	FX Interactive
5	Starcraft	Havas

TOP 5 ACCION

1	Half-Life	Havas
2	Quake III Arena	Proein
3	Resident Evil 2	Virgin
4	Resident Evil III	Proein
5	Messiah	Virgin

TOP 5 DEPORTES

1	FIFA 2001	Electronic Arts
2	PC Fútbol 2001	Dinamic
3	FIFA 2000	Electronic Arts
4	PC Fútbol 2000	Dinamic
5	NBA Live 2001	Electronic Arts

TOP 5 SIMULADORES

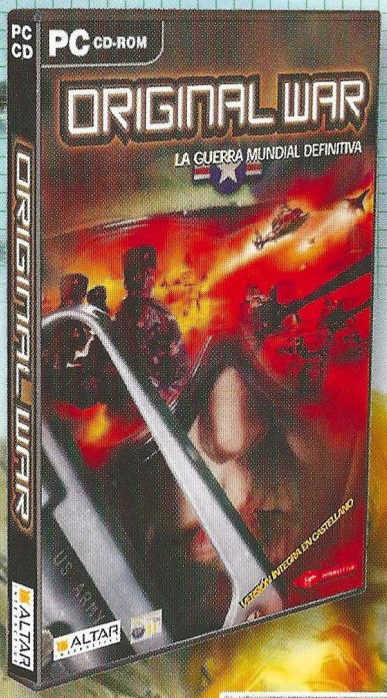
1	Colin McRae Rally 2	Codemasters
2	GP 500	Proein
3	Grand Prix 3	Proein
4	Rally Championship	Friendware
5	Superbike 2000	Electronic Arts

TOP 50

	Juego	Distribuidor	Tipo
1	Age of Empires II	Microsoft	EST.
2	Commandos	Proein	EST.
3	Diablo II	Havas	AV/R.
4	Half-Life	Havas	ACC.
5	Los Sims	Electronic Arts	EST.
6	Tzar	FX Interactive	EST.
7	La fuga de Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
8	Baldur´s Gate II	Virgin	AV/R.
9	Starcraft	Havas	EST.
10	Vampire	Proein	AV/R.
11	Age of Empires	Microsoft	EST.
12	The Longest Journey	FX Interactive	AV/R.
13	Fifa 2001	Electronic Arts	DEP.
14	Colin Mc Rae Rally 2	Codemasters	SIM.
15	Quake III Arena	Proein	ACC.
16	Silver	Infogrames	AV/R.
17	Baldur´s Gate	Virgin	AV/R.
18	Resident Evil 2	Virgin	ACC
19	Resident Evil III	Proein	AV/R.
20	Icewind Dale	Virgin	AV/R.
21	GP 500	Proein	SIM.
22	Metal Gear Solid	Microsoft	AV/R.
23	Curse Of Monkey Island	Electronic Arts	AV/R.
24	Messiah	Virgin	ACC.
25	Unreal Tournament	Virgin	ACC.
26	Grim Fandango	Electronic Arts	AV/R.
27	MDK 2	Virgin	ACC.
28	Blade: The Edge of Dakness	Friendware	ACC.
29	PC Fútbol 2001	Dinamic	DEP.
30	Swat III	Havas	ACC.
31	Traitor´s Gate	FX Interactive	AV/R.
32	Warcraft II	Havas	EST.
33	American Mc´Gee Alice	Electronic Arts	ACC.
34	C&C: Red Alert 2	Electronic Arts	EST.
35	Tomb Raider IV	Proein	ACC.
36	Broken Sword II	Virgin	AV/R.
37	Fifa 2000	Electronic Arts	DEP.
38	Morpheus	FX Interactive	AV/R.
39	Tomb Raider Chronicles	Proein	ACC.
40	Outcast	Infogrames	AV/R.
41	Grand Prix 3	Proein	SIM.
42	Devil Inside	Friendware	ACC.
43	A Sangre Fria	Ubi Soft	AV/R.
44	Gunman Chronicles	Havas	ACC.
45	Drácula: La Resurrección	Friendware	AV/R.
46	Sacrifice	Virgin	EST.
47	Rune	Proein	ACC.
48	Diablo	Havas	AV/R.
49	Broken Sword	Virgin	AV/R.
50	Drácula 2	Friendware	AV/R.

▪ AV/R= *Aventura / Rol* ▪ ACC= *Acción* ▪ DEP= *Deportes*
▪ SIM= *Simuladores* ▪ EST= *Estrategia*

ORIGINAL WAR



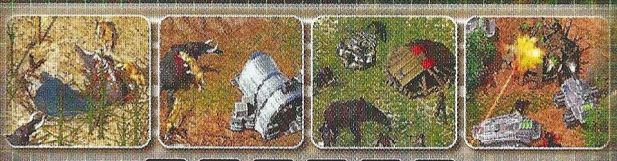
LA GUERRA MUNDIAL DEFINITIVA

Quien controle el pasado, gobernará en el futuro.

Año 2010. Rusia se desmorona. El nacionalismo ha resurgido con mayor fuerza que nunca. Hay un nuevo gobernante electo. Pero el país se halla al borde de otra crisis económica. La guerra europea parece inminente. Una expedición de la O.N.U. llega a la Siberia Central para remediar la situación. Su objetivo: evaluar los yacimientos de petróleo que hay allí. Pero en lugar de petróleo, descubren un enorme yacimiento de un mineral desconocido por todos, excepto por el gobierno norteamericano...

Versión íntegra en castellano

www.o-war.com



PC-CD-ROM

ALTAR INTERACTIVE

Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60

Virgin INTERactive

© 2000 Altar Interactive y Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Editado por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Todos los derechos reservados. Virgin es una marca registrada de Virgin Enterprises Ltd.

EN LA INMENSIDAD DEL OCÉANO NO HAY SUFICIENTE ESPACIO PARA LOS TRES

De los productores de TZar

ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL EN LAS PROFUNDIDADES DEL OCÉANO

- 3 civilizaciones: White Sharks, Black Octopi y Silicons
- 41 unidades submarinas
- 36 sistemas de armamento
- 79 estructuras acuáticas
- 179 tecnologías
- 30 misiones organizadas en 3 campañas
- 20 misiones adicionales con mapas especiales
- Hasta 16 criterios para crear partidas con mapas aleatorios
- Campaña de aprendizaje y ayuda interactiva
- Formaciones predefinidas o de diseño propio para controlar fácilmente las unidades
- Conquista unidades, estructuras, tecnologías y recursos enemigos
- Ajusta la IA y el nivel de dificultad independientemente para cada jugador
- Juego en equipo hasta 24 jugadores por red e Internet
- Escenarios 3D con niveles de profundidad y sombras proyectadas
- Resolución de pantalla hasta 1280 x 1024 y sonido 3D
- Editor de mapas, misiones, campañas e IA
- Manual de Usuario de 52 páginas
- Trípticos de civilización

Todos los extras en
www.fxplanet.com

aDeSe +13

infinite loop

2.995
2.995 pesetas / 18 euros
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

FX INTERACTIVE

Submarine Titans se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática